# LA MAGIA DEI TOKUSATSU DAL GIAPPONE ALL'OCCIDENTE

Eroi e mostri giganti, combattimenti, esplosioni. Squadre coloratissime, robottoni, palazzi distrutti. Da Godzilla ai modellini, il mondo dei live action con effetti speciali ha una lunga storia da raccontarci; una storia declinata in varie forme e vari sottogeneri, per diverse categorie che nascono in Giappone arrivando negli Stati Uniti (e non solo!), in un viaggio che parte da lontano e arriva fino a oggi, con i *Power Rangers* che hanno spento ben trenta candeline e nuovi titoli che ogni anno appaiono con rinnovato successo sulle televisioni del Sol Levante.

C'è un costante filo rosso che lega tutte queste produzioni e - come vi mostreremo in queste pagine - tante volte i cerchi si chiudono, facendo il giro, tornando alle origini o attraversando nuove contaminazioni.

Abbiamo voluto questo volume ricchissimo di notizie, per un'esperienza il più immersiva possibile nel mondo dei *tokusatsu*. Concentrandoci sulle particolarità, spesso poco note: la stessa copertina ne propone una, con il Ranger rosso che impugna un'arma dello stesso colore. Nella serie *Zyuranger*, e nel relativo adattamento americano *Mighty Morphin Power Rangers*, quell'oggetto non si vedrà mai (almeno non rosso), perché relativo esclusivamente a un concorso indetto dalla rivista nipponica «Tv Land», che mise in palio 100 pugnali di quel tipo.

A noi piaceva l'idea di stuzzicare la curiosità dei lettori, anche di quelli più esperti. Il mondo dei *tokusatsu* è tutto da esplorare: amatissimi anche da noi, visti perlopiù sulle anarchiche televisioni regionali, molti di questi particolari show sono rimasti nel cuore di tanti spettatori italiani (pensiamo a titoli come *X-Bomber*, *Megaloman*, *Ultraman*, *Winspector*...); trasmissioni ballerine, a volte incomplete, financo misteriose (qualcuno di voi ha assistito alla messa in onda sulla Rai di un episodio di *Ultraseven*, nei primi anni '70?) ma proprio per questo ancora più affascinanti.
Un genere così "strano" e particolare, quasi come se si trattasse di cartoni animati in carne e ossa; un genere che tempo dopo sarà sdoganato definitivamente presso un pubblico enormemente più vasto e trasversale, con l'arrivo dei *Power Rangers*.
Ma da dove nasce l'idea di quell'adattamento? Quante volte quel concetto non ha funzionato, prima di diventare un fenomeno mondiale?
Vi raccontiamo anche questo, assieme a tutti i titoli sorti proprio sulla scia di quel successo.

Un mondo vasto, dunque, ma costantemente interconnesso.
Ricco di innovazioni, di nuovi elementi introdotti, di idee e di maestranze uniche: persone capaci di inventare fantastiche tecniche di ripresa, sorprendenti effetti artigianali, mezzi e robot in grado di prendere vita grazie a una magia la cui formula non serve che sia svelata, perché l'abbiamo tutti bene impressa nel cuore.

***La redazione***

@spreacomics
@sprea comics
redazione@spreacomics.it

Certificato PEFC
Questo prodotto è realizzato con materia prima da foreste gestite in maniera sostenibile e da fonti controllate
PEFC
PEFC/18-31-379
www.pefc.it

**NOI RISPETTIAMO L'AMBIENTE!**
Questo speciale è stato stampato su carta certificata PEFC, proveniente da piantumazioni a riforestazione programmata e perciò gestite in maniera sostenibile

# SOMMARIO

## ORIGINI E GENERI



## I CULT E GLI AMATISSIMI



## DAL GIAPPONE AI POWER RANGERS



仮面ライダー

## L'ERA SABAN



## L'ERA DISNEY



## L'ERA "NEO SABAN"



## L'ERA HASBRO



## PRIMA DEI POWER RANGERS



## RANGERS AL CINEMA



## LE ALTRE SERIE TRATTE DAI TOKUSATSU



## LIVE ACTION ORIGINALI OCCIDENTALI

# TOKUSATSU ESPLOSIONI & PUPAZZONI!

**Con il termine *tokusatsu* si identificano tutte le produzioni giapponesi con effetti speciali e attori in costume. Questo genere fonda le sue radici nel teatro kabuki, e inizia a consolidarsi con l'arrivo del primo film di Godzilla.**

di **Giovanni Lazzini**

***T**okusatsu* è una parola utilizzata a partire dalla fine degli anni '50 come abbreviazione del concetto *tokushu satsuei*, che può essere tradotto come "*effetti speciali*", da cui poi la definizione che caratterizza tutte quelle serie televisive e produzioni cinematografiche giapponesi in cui vi è utilizzo di effetti speciali e attori in costume.

**ATTORI E MARIONETTE**
A desra: il teatro kabuki per le coreografie e il teatro bunraku per i costumi furono la prima ispirazione per la nascita del genere *tokusatsu*; sotto: in Godzilla, capostipite del genere, il costume pesava quasi 100 chili e l'attore aveva la visuale quasi azzerata mentre si muoveva tra i modellini della città.

## La nascita del genere

Sotto questa parola si svilupparono vari sottogeneri, che hanno creato diverse categorie per identificare meglio le varie produzioni televisive: queste traggono la loro maggiore ispirazione dal kabuki e dal bunraku (il teatro delle marionette). Il periodo della Seconda guerra mondiale aveva messo in ginocchio il popolo giapponese, generando una ferita talmente profonda da lasciare il segno nell'animo delle persone. Tuttavia, il Giappone cercò in ogni modo di rialzarsi per ricostruire il Paese e poter ritrovare la sua identità.

Il tema dell'atomica fu così sentito che nel 1954 i registi Ishiro Honda e Eiji Tsuburaya decisero di cimentarsi in una impresa tale che avrebbe dato il via al boom delle produzioni *tokusatsu*. Nacque Godzilla, un gigantesco e antico rettile che giaceva dormiente nelle profondità marine, risvegliato dai test atomici nell'Oceano Pacifico. Esso incarnava le forze della natura rivoltatesi contro l'essere umano che aveva osato distruggere e inquinare il pianeta. La realizzazione fu rivoluzionaria: Eiji Tsuburaya si ispirò al film *King Kong* del 1933 e al film *Il risveglio del dinosauro* (*The Beast from 20,000 Fathoms*) del 1953, ma in questi due film le creature mostruose erano realizzate con la tecnica dello stop-motion, quindi Tsuburaya decise di differenziarsi da essi per realizzare un vero e proprio costume che sarebbe stato indossato da un attore, che si sarebbe poi mosso intorno ad un enorme diorama, dando vita alla tecnica cosiddetta "*suitmation*", che divenne il marchio di fabbrica di tutte le produzioni *tokusatsu* fino ad oggi. Il film *Godzilla* del 1954 può essere quindi definito come il punto d'inizio del genere *tokusatsu* e al contempo la nascita del cosiddetto genere dei *kaiju*, ossia il cinema dei mostri giganti.

## Ogon Bat, il primo supereroe della storia

Per quanto Superman e Batman siano divenuti delle vere leggende mondiali, essi vennero anticipati da quello che fu il primo supereroe mai apparso, ossia un essere con la faccia da teschio accompagnato da un pipistrello dorato: Ogon Bat.

Negli anni '50 il Giappone acquisì diversi film dall'America, tra cui la serie di cortometraggi animati di *Superman* del 1941 prodotti da Fleischer Studios e trasmessi in Giappone nel 1955, mentre nel 1958 venne trasmessa la serie *Adventure of Superman* del 1952 sviluppata da Whitney Ellsworth e Robert J. Maxwell. Il successo fu tale che i vari registi giapponesi vollero creare anch'essi i propri supereroi, anche se il Giappone già aveva avuto il suo.

È il 1931, e tra le strade giapponesi era facile imbattersi in teatrini itineranti chiamati *kamishibai*, che intrattenevano i bambini con storie raccontate da un narratore itinerante attraverso delle illustrazioni disegnate su una serie di pezzi di cartone. Tra queste storie ve ne fu una in particolare che diede vita al primo supereroe della storia: Ogon Bat (ossia "*Pipistrello dorato*") che trae le sue origini dai racconti di Suzuki Ichiro e Takeo Nagamatsu poi narrati attraverso i *kamishibai*. I due autori si ispirarono al nome di una marca di sigarette giapponesi in uso dal 1906, che si chiamava *Golden Bat*, e dalle raffigurazioni di eroi mitologici presenti nel Museo Reale di Ueno a Tokyo. Nacque così Ogon Bat, essere misterioso dal volto di teschio dorato, un tempo protettore dell'antico regno di Atlantide, che viene risvegliato per continuare la sua lotta contro il male e per combattere la minaccia del Dottor Nazo (Dottor Zero in Italia).

Ogon Bat è dotato di incredibili capacità tra cui forza sovrumana, invulnerabilità, poteri magici e può persino volare. Le sue storie raccontano inoltre di vicende che lo vedono combattere contro dei robot e mostri meccanici. Nonostante la guerra avrebbe portato al declino dei *kamishibai*, Ogon Bat riuscì a sopravvivere e le sue storie create da Takeo Nagamatsu vennero pubblicate sulle riviste giapponesi e raccolte poi in volumi. Nel 1964 venne pubblicato il manga a cura di Daiji Kazumine e vennero prodotti tre film in live action di cui il secondo arrivò in Italia con il titolo *Il Ritorno di Diavolik*, e poco dopo arrivò anche la serie animata del 1967 che lo rese celebre in Italia con il nome di *Fantaman*. ►

**TEATRINI DI STRADA**

I kamishibai sono i teatrini di strada che intrattenevano i bambini con storie di fantasia mediante illustrazioni su fogli di cartone; qui sopra una versione moderna di un vecchio kamishibai con una storia su Ogon Bat, personaggio che prende la sua ispirazione dalle sigarette giapponesi *Golden Bat*. A sinistra: Le incarnazioni di Ogon Bat dalle origini ai film, fino alla serie animata del 1967 che in Italia conosciamo con il titolo di Fantaman.

## I primi eroi tokusatsu

La rivoluzione supereroistica giapponese avvenne poi alla fine degli anni '50 con l'arrivo di *Super Giant*, il primo supereroe cinematografico giapponese, e *Gekko Kamen*, il primo supereroe mascherato delle serie televisive.

Sulla scia del successo di Superman, nel 1957 nacque Super Giant, eroe di una serie di nove film cinematografici di grande successo realizzati dallo studio Shintoho tra il 30 luglio 1957 e il 24 aprile 1959. Se Ogon Bat fu l'archetipo del primo supereroe della storia, Super Giant è il primo supereroe giapponese di stampo *tokusatsu* che indossa una tuta da combattimento, ispirandosi a quanto iniziato da Eiji Tsuburaya con la *suitmation* su Godzilla, che diverrà il punto di riferimento per tutte le produzioni successive di supereroi del genere. Super Giant è un cyborg creato dal Consiglio di Pace del Pianeta Emerald, costruito con una delle leghe metalliche più resistenti al mondo, per affrontare le varie minacce che minano la pace nell'universo. Oltre alla curiosa calzamaglia attillata e alla capacità di camuffarsi tra gli esseri umani, Super Giant indossa al polso un dispositivo altamente tecnologico simile ad un orologio, il "*Globe Meter*", che gli permette di esprimersi in qualsiasi lingua, rilevare le radiazioni atomiche e volare nello spazio profondo, divenendo il primo dispositivo ad uso dell'eroe per operare in varie situazioni.

I nove film di Super Giant vennero poi acquisiti e condensati in quattro film per essere trasmessi in Tv in America con il titolo di *Starman*, mentre in Italia l'eroe arrivò con il titolo di *Spaceman*, con l'adattamento francese dei sei film condensati in tre lungometraggi dai titoli *Gli invasori della base spaziale* (*L'invincibile Spaceman*), *Spaceman contro i vampiri dello spazio* e *I satelliti contro la Terra*.

**SUPER GIANT**
È il primo eroe giapponese a irrompere nei cinema portando il suitmation iniziato da Tsuburaya con Godzilla ad un nuovo livello: nacque il primo eroe giapponese con tuta da combattimento.



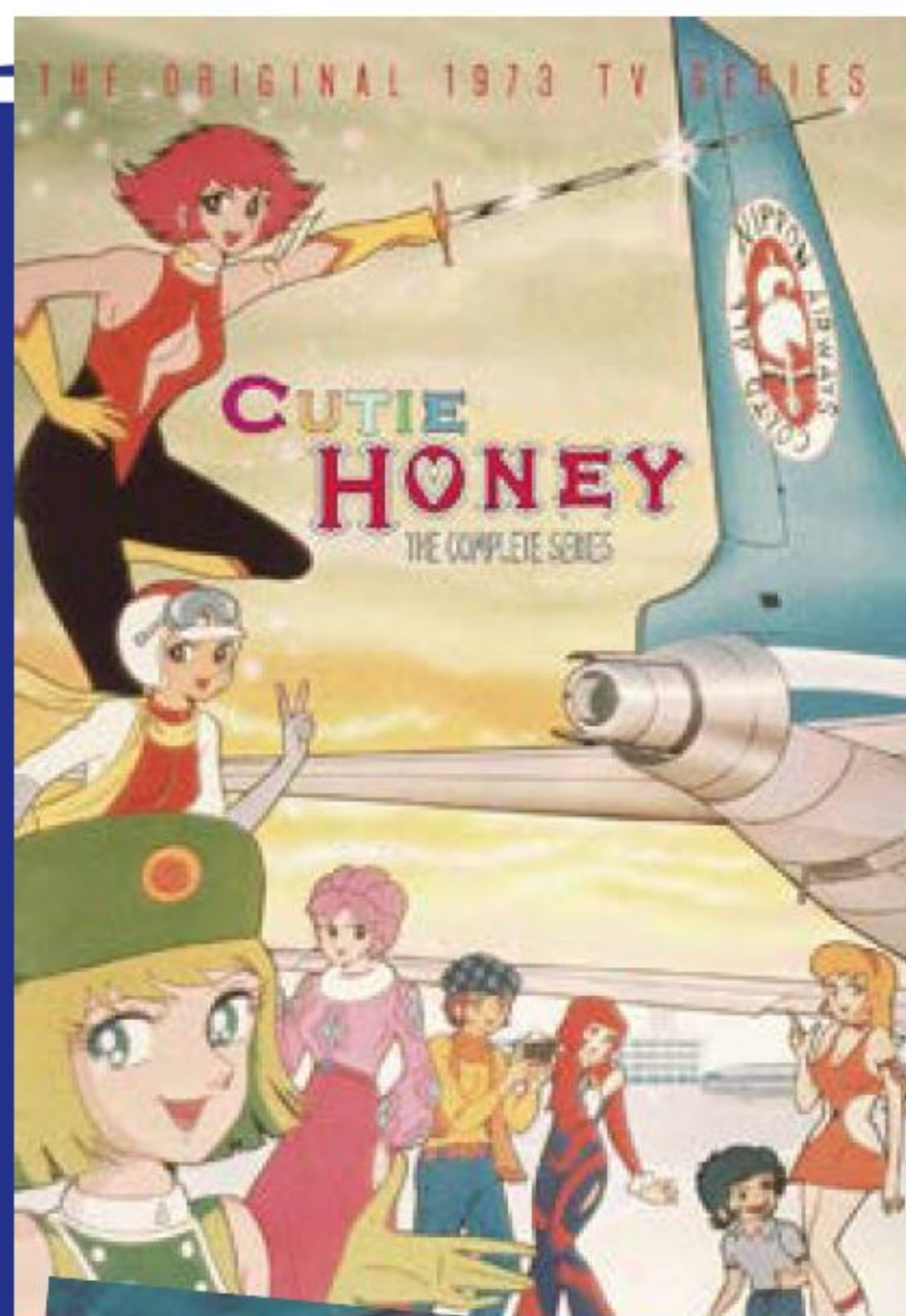


**IL PRIMO MASCHERATO**
Gekko Kamen è il primo eroe giapponese a conquistare il palinsesto televisivo e a rivoluzionare il genere introducendo il concetto dell'eroe mascherato, il primo della storia dei *tokusatsu*.

## Moonlight Mask

Nel 1958 sulle Tv giapponesi apparve poi un altro supereroe altrettanto iconico: Gekko Kamen (noto anche come Moonlight Mask). Gekko Kamen fu un tassello fondamentale del genere *tokusatsu* in quanto fu il primo supereroe giapponese mascherato ad approdare in televisione. Creato da Shun'ichi Nishimura, Yasunori Kawauchi e dalla Senkosha tra il 1958 e il 1959, Gekko Kamen è il misterioso giustiziere mascherato proveniente dalla Luna che affrontava i criminali e la malavita terrestre a suon di pugni, calci e frustate, in una serie televisiva di grande successo che conta ben 131 puntate suddivise in cinque parti e una serie animata del 1972 prodotta da Knack in 39 episodi.

### 7 PERSONALITÀ

La capacità di Nanairo Kamen di trasformarsi in sette identità diverse venne riproposta dal suo autore, Yasuinori Kawauchi, realizzando il personaggio di Rainbowman, nel 1972. L'idea delle varie identità di Nanairo Kamen fu poi ripresa da Go Nagai per realizzare la bella Cutie Honey: anch'essa può assumere sette identità di cui la preferita è quella della splendida e seducente eroina che tutti noi conosciamo.

## In bianco e nero...

Il meccanismo dei tokusatsu ormai era avviato: altri supereroi sarebbero apparsi di lì a poco. Gekko Kamen, con la sua tuta bianca, occhiali da sole e il turbante con sulla fronte lo stemma di una falce di luna, divenne il prototipo di quello che fu il boom dei supereroi mascherati che avrebbero invaso le televisioni giapponesi negli anni successivi, senza contare che esso fu il primo ad introdurre la moto come mezzo principale e iconico delle serie *tokusatsu*.

Dopo il successo di *Super Giant* e *Gekko Kamen*, altre case produttrici decisero di cavalcare l'onda delle serie tokusatsu: nel 1958, dalla collaborazione tra Toei Company, Nippon Gendai e Senkosha, nacque *Yusei Oji* (conosciuto in occidente come *Planet Prince*), creato sulla base di un'idea di Masaru Igami che diverrà famoso negli anni '70 per aver sceneggiato la serie del primo *Kamen Rider*.
*Yusei Oji* riprende molti elementi d'ispirazione da Super Giant tranne il fatto di indossare una maschera. È un alieno che durante una spedizione si schianta con il suo UFO sul Monte Fuji, rimanendo intrappolato tra le macerie dello schianto. Duecento anni dopo il disco volante viene rinvenuto e Yusei Oji si sveglia e decide di rimanere per proteggere la Terra dagli alieni invasori. L'esperienza con Yusei Oji portò la Toei a produrre nel 1959 (su idea di Yasunori Kawauchi) la serie *Nanairo Kamen* (conosciuto anche come *Seven Color Mask*) che racconta del detective Kotaro Ran, capace di assumere sette diverse identità di cui la forma prediletta è quella dell'eroe Nanairo Kamen, eroe che combatte prevalentemente con due pistole.

Nello stesso anno si decise di realizzare e trasmettere su KRT la serie *Maboroshi Tantei*, tratto dal manga di Jiro Kuwata del 1957, che raccontava di un giovane ragazzo che si trasforma in un detective mascherato; mentre nel 1960 Toei ritorna alla carica con la serie *National Kid*, personaggio creato nel 1955 da Minoru Kisegawa e Juzo Umino come icona della National, società facente parte di quella che è l'attuale Panasonic.

## ...e a colori

Infine, sempre Toei produrrà nel 1967 il suo primo *tokusatsu* a colori, ossia *Kamen no Ninja Akakage*, basato sul manga del maestro Mitsuteru Yokoyama (il creatore di *Tetsujin 28*, *Giant Robo* e *Sally la maga*), che porta all'attenzione televisiva il tema dei ninja nel Giappone feudale del XVI secolo. ▶

**ALIENI E NINJA**
Dopo Gekko Kamen, Yusei Oji (a destra) è il secondo eroe tokusatsu mascherato che decide di diventare il protettore del pianeta Terra. Nel 2021 è stato prodotto un film reboot. A sinistra: Akakage, nato dalla mente di Mitsuteru Yokoyama, fu la prima serie tokusatsu di Toei ad essere trasmessa a colori.

## Evoluzioni di un genere

Il genere *tokusatsu* evolve ulteriormente negli anni '60 con l'arrivo di Ultraman, il gigante creato da Eiji Tsuburaya, e negli anni '70 con Kamen Rider e i Gorenger, i supereroi creati da Shotaro Ishinomori. Nel 1966 assistiamo poi ad un'altra rivoluzione: Eiji Tsuburaya, reduce dal lavoro su Godzilla assieme a Ishiro Honda, tentò un nuovo approccio sul genere realizzando la serie *Ultra Q*, una sorta di "*X-Files degli anni '60*" che si focalizzava su casi di investigazione su strane creature aliene. La serie ebbe un successo tale che nello stesso anno Tsuburaya creò sulla base dell'artista Tohl Narita il personaggio di Ultraman, che rivoluzionò il genere aggiungendone una nuova sottocategoria: i *Kyodai Heroes*, che si fondevano con il genere *kaiju*. Sebbene Ultraman divenne ben presto una vera e propria icona, dobbiamo specificare però che venne anticipato di qualche giorno dalla trasmissione della serie *Magma Taishi* (*Ambassador Magma*) prodotta dalla P Production sulla base del soggetto del manga di Osamu Tezuka.

Il robot trasformabile Magma fu di regola la prima serie *tokusatsu* ad essere trasmessa a colori in Giappone e, assieme a *Ultraman*, iniziò il genere verso le storie con protagonisti di alta statura che combattono mostri giganti. Vedremo infatti apparire da lì in poi anche serie *tokusatsu* con robot giganti come *Giant Robot*, *Red Baron*, *Mach Baron* e *Daitetsujin 17*, oltre che titoli con eroi giganti simili a Ultraman, come *Spectreman*, *Mirrorman* e il più celebre *Megaloman*.

**CYBORG-CAVALLETTA**
Kamen Rider è il cyborg creato da Shotaro Ishinomori che divenne il primo eroe mascherato capace di trasformarsi a bordo della sua moto sfruttando l'energia del vento e prendendo sembianze e capacità di una cavalletta.

**GIGANTI E ROBOT**
A sinistra: Ultraman diede il via alle serie *tokusatsu* con protagonisti eroi giganti, anche se Magma Taishi lo anticipò di sei giorni nella trasmissione televisiva; sotto: il concetto della squadra *sentai* nacque dal genio di Shotaro Ishinomori. La sua eredità venne raccolta da Toei nel 1979 per creare i *Super Sentai* con i *Battle Fever J* che dotò la squadra di un robot gigante.

## Nuove strade

Negli anni '70 inizia una nuova fase: storie con protagonisti in costume ma con statura umana. Nel 1971 nasce *Kamen Rider*, basato su un'idea di Shotaro Ishinomori, che diede il via al sottogenere degli *Henshin Heroes* in lotta contro i *kaijin* ("essere misterioso") e portò alla nascita di un numero incredibile di personaggi mascherati che continuavano ad essere trasmessi assieme ad altri eroi giganti e anche ad altri personaggi di stampo femminile e piccoli robot del genere "*Toei Fushigi Comedy Series*". Poi, nel 1975, Ishinomori stravolse nuovamente il genere con *Himitsu Sentai Gorenger*, e nel 1977 con *JAKQ Dengekitai*, creando la formula della squadra *sentai* composta da cinque eroi mascherati con tute colorate. Toei Company raccolse questa eredità per dare vita al vasto genere *Super Sentai*, dal 1979, con la serie *Battle Fever J*, mentre nel 1982 lanciò il *franchise* dei *Metal Heroes*.

## Diffusione nel mondo

Il genere *tokusatsu* si diffuse poi nel resto del mondo e alcuni produttori si cimentarono anche nel realizzare le loro serie televisive che avessero degli elementi che ricordassero questi fantastici eroi. Per quanto concerne

la diffusione all'estero, alcune serie vennero trasmesse (nella loro integralità e senza particolari stravolgimenti) ad esempio in Sud America, dove titoli *Metal Heroes* come *Juspion* hanno ottenuto un successo strabiliante; ma anche il nostro Paese ha ricevuto una discreta invasione tra la fine degli anni '70 e gli anni '80.

Successivamente, i *Super Sentai* vennero acquisiti da Haim Saban il quale, dopo un primo tentativo di realizzare un video pilota basato sulla serie *Bioman* che però non ottenne il successo sperato, decise di acquisire i diritti della serie *Zyuranger*, la sedicesima del *franchise* dei *Super Sentai*, modificandola per far nascere i celebri *Mighty Morphin Power Rangers*, mantenendo le scene di combattimento con gli attori in costume e rimuovendo tutte le parti con gli attori giapponesi, sostituite con sequenze recitate da attori americani.

**RANGERS E RAGAZZINI**
La serie da cui è iniziato il franchise dei Power Rangers ha come matrice originaria la serie giapponese dei *Kyoryu Sentai Zyuranger*.
In basso: *Cyberkidz* venne trasmesso dal 1994 al 1996 per un totale di 12 episodi e arrivò anche in Italia tramite Junior Tv.

## Serie estere

Da questo riuscito espediente altre serie *tokusatsu* vennero convertite in serie di stampo americano, come ad esempio *Gridman* che divenne *Super Human Samurai*, oppure *Metalder*, *Shaider* e *Spielban* che divennero i *VR Troopers*; o ancora l'opera *B-Fighter* che divenne *Beetleborgs*.

Non mancarono alcune co-produzioni, che portarono a serie come *Ultraman Towards the Futures* (*Ultraman Great*) e *Ultraman: The Ultimate Hero* (*Ultraman Powered*). Così come ci furono altre serie estere che tentarono invece di creare da zero i loro personaggi sulla base degli elementi e delle caratteristiche tipiche degli eroi *tokusatsu*: ne sono un esempio alcune produzioni per bambini come l'americana *Cyberkidz*, oppure la produzione italo-spagnola delle *Miracle Tunes*. Anche in Corea fu adottato per un periodo il sistema di realizzare eroi ispirati ai *tokusatsu*, e possiamo individuarlo in serie come *Erexion* e *Zenta Force*, serie che guardano moltissimo ai *Super Sentai*.

## VOCABOLARIO

***Tokusatsu:*** ("*effetti speciali*") è l'abbreviazione di *tokushu satsuei*. Il termine inizia ad essere utilizzato intorno al 1958, mentre prima ci si riferiva al genere con il termine tokugi, che era l'abbreviazione di *tokushu gijutsu* (tradotto come "*tecnologia speciale*")
***Suitmation:*** termine coniato da Eiji Tsuburaya durante la realizzazione del film *Godzilla* del 1954, per identificare l'uso di un costume indossato da un attore.
***Kaiju:*** ("*creatura misteriosa*"), identifica tutte quelle produzioni che riguardano sostanzialmente mostri giganti. Rientrano in questa categoria Godzilla e tutti i mostri della sua lunga filmografia, Gamera e le altre creature della Daiei, incluso il gigante Daimajin.
***Kyodai Hero:*** ("*eroe gigante*"), identifica tutte le serie con protagonisti che si trasformano e assumono dimensioni gigantesche, come Ultraman, Spectreman, Mirrorman, Fireman e Megaloman. Spesso la trasformazione avviene mediante uno strumento tecnologico.
***Henshin Hero:*** ("*eroe trasformabile*"), identifica tutte le serie con protagonisti capaci di trasformarsi mantenendo una statura umana, come Kamen Rider e Kikaider, ma anche personaggi come Supaidaman.
***Kaijin:*** ("*essere misterioso*"), identifica tutti quegli esseri umanoidi dotati di forza e poteri sovrumani e che spesso si trasformano in mostri mantenendo comunque una statura umana. Viene utilizzato per identificare i nemici dei vari *Henshin Heroes*.
***Toei Fushigi Comedy Series:*** identifica tutte le serie create da Toei Company che hanno come protagonisti piccoli robot e serie di stampo femminile (il termine "*fushigi*" significa "*misterioso*")
***Super Sentai:*** ("*Super squadrone da combattimento*"), identifica tutte le serie con cinque membri che indossano tute colorate, ispirandosi sulla base delle serie *sentai* dei *Gorenger* e dei *JAKQ* di Shotaro Ishinomori, e che pilotano un robot gigante a partire dalla serie *Battle Fever J*. Il termine fu coniato ufficialmente nel 1981, con la serie *Taiyo Sentai Sun Vulcan*.
***Metal Hero:*** ("*eroe metallico*"), identifica tutte le serie televisive originali create dallo staff di Toei Company dal 1982 con *Gavan*, fino al 1998.
***Supermaiorama:*** identifica tutte le serie televisive che prevedono l'utilizzo di marionette simile alla serie americana *Thunderbirds*. Fa parte di questa categoria la serie *X-Bomber*.

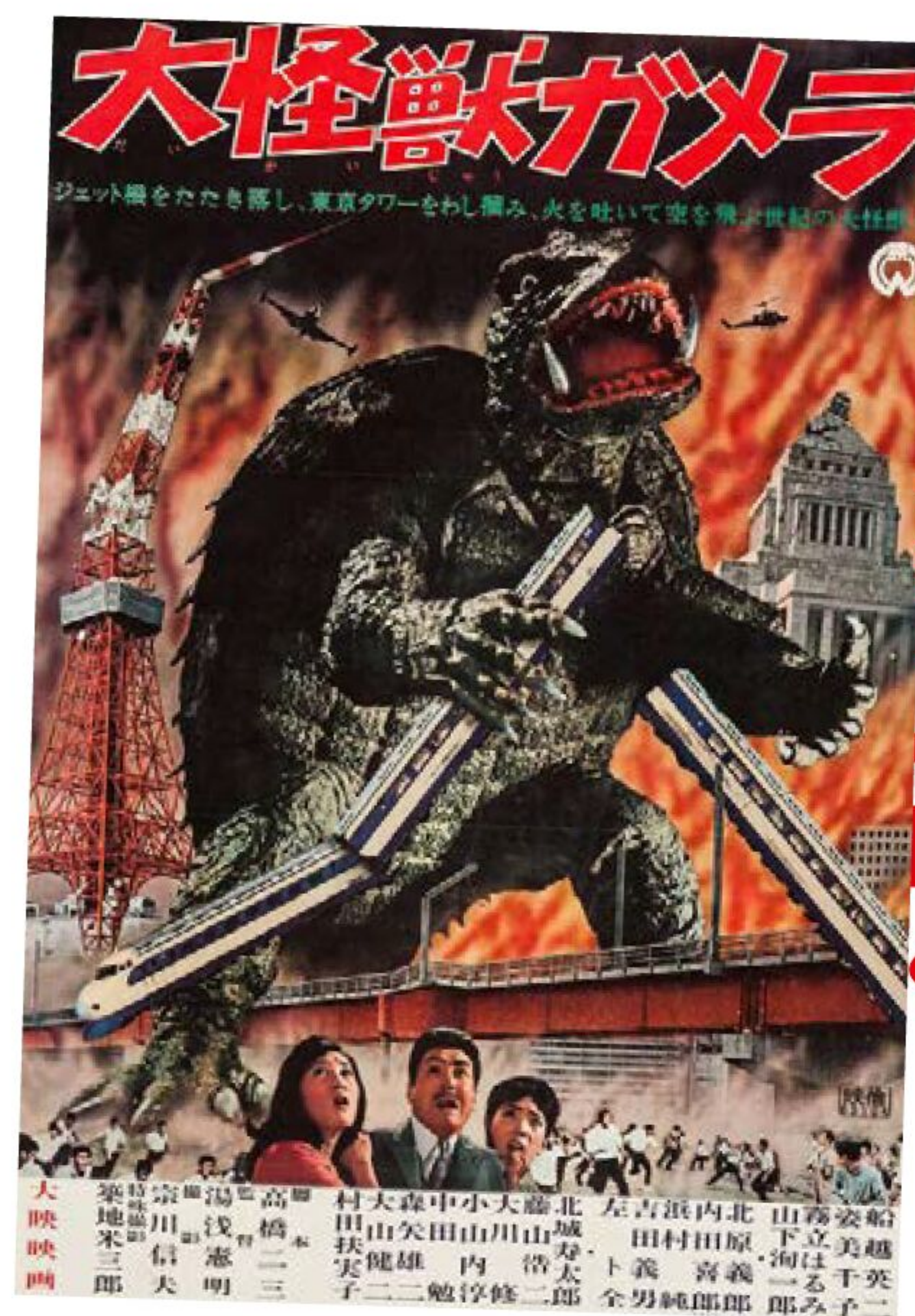
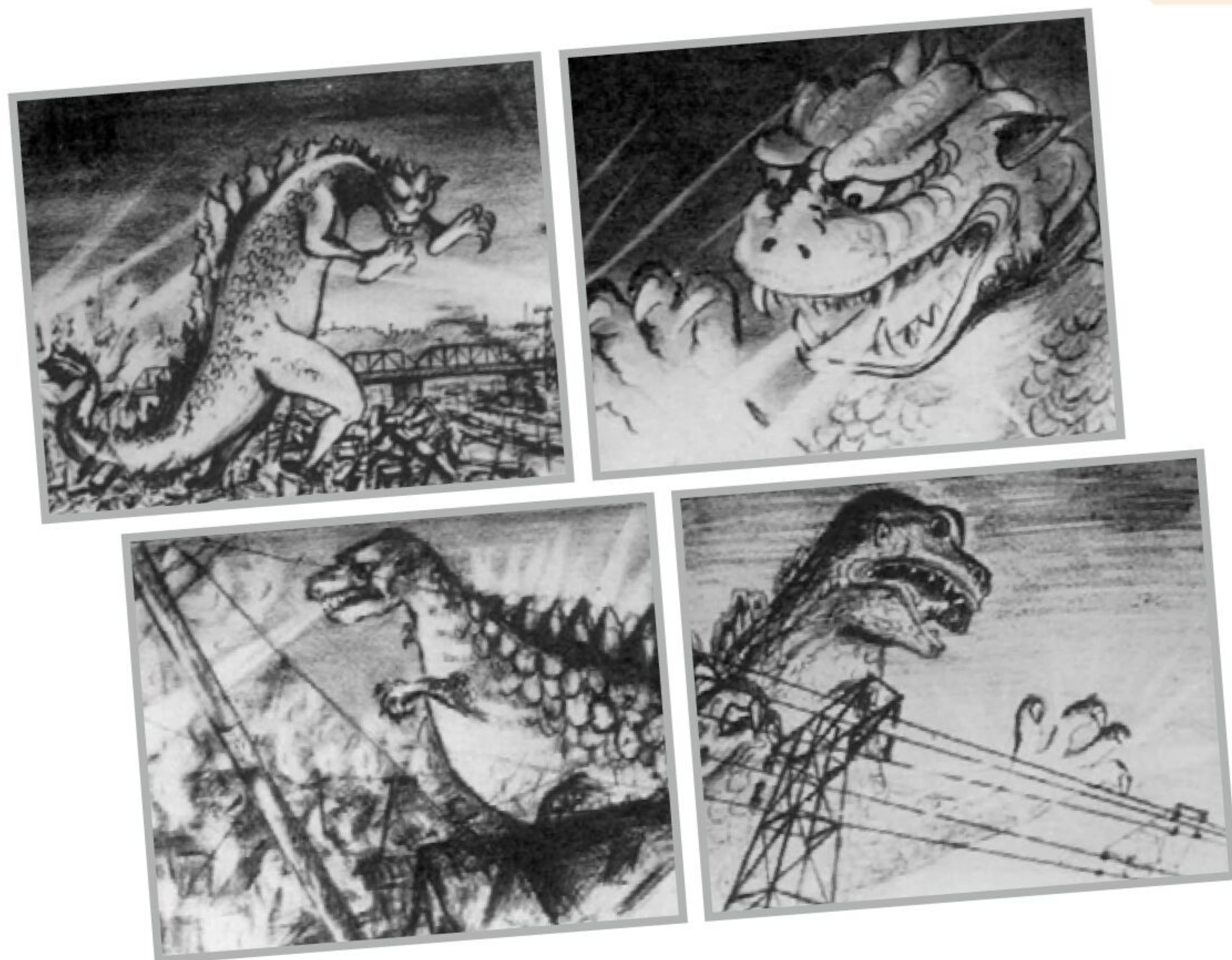
# KAIJU
# LA CRONISTORIA DEI MOSTRI GIGANTI

**Il genere *kaiju* vede la sua nascita con Godzilla, che generò un vero boom dei film *tokusatsu*: un successo che fu inseguito anche dal mostro-tartaruga Gamera.**

di **Giovanni Lazzini**

K*aiju* è il termine con cui si intendono tutte quelle produzioni giapponesi che prevedono come protagonista un mostro gigantesco. Il genere poggia le sue origini su *Godzilla* del 1954, realizzato da Ishiro Honda e Eiji Tsuburaya per conto della Toho, opera che narrava la nascita di un rettile gigante antico quanto i dinosauri, risvegliato dai test atomici nell'Oceano Pacifico. Le dimensioni di *Godzilla* sono il risultato della continua esposizione alle radiazioni delle bombe atomiche. Esso incarnerà la furia stessa della natura, che emerge dal mare e si ribella alla sconsiderata arroganza umana nell'uso dell'energia atomica; la sua pelle rugosa rappresenta le cicatrici sulla pelle dei sopravvissuti ai disastri di Hiroshima e Nagasaki. L'ispirazione del dinosauro venne in parte dal film *Il risveglio del dinosauro* di Ray Harryhausen del 1953, ma la sua origine deriva dal murales chiamato *Age of Reptiles* di Rudolph Zallinger per quanto riguarda la fusione di vari dinosauri (come il Tirannosauro e lo Stegosauro), e dall'illustrazione dell'Iguanodonte di Zdenek Burian per la tipica postura eretta. Godzilla divenne il capostipite del genere *kaiju*, portando successivamente a coniare anche il termine "*daikaiju*" ("*mostro gigante*"), a partire dal film *Daikaiju*

**GOJIRA**
Il nome deriva dalla fusione di "*gorira*" (gorilla) e "*kujira*" (balena). Il legame con i dinosauri venne spiegato dalla presenza di trilobiti sulle sue impronte, scoperti dal paleontologo Kyohei Yamane.

**ENTRATI NEL MITO**
A sinistra: Godzilla muove i suoi primi passi in alcune immagini prodotte per il film del 1954. A destra: Gamera, il cui nome deriva dalla parola "*kame*" (tartaruga) con il suffisso "*ra*" (fu poi modificato in "*gamera*", in quanto "*kamera*" non convinse lo staff della Daiei per l'assonanza con la parola "*camera*").

*Baran* del 1958, e la sua lunga carriera cinematografica conta ben trenta film catalogati in base alle varie ere del Giappone.

## Arriva Gamera

Al suo fianco nacquero altri *kaiju* divenuti anch'essi iconici, come Anguirus, Rodan, Mothra, King Ghidorah, Hedorah, Gigan, Megalon e Mechagodzilla. Godzilla e tutti questi mostri non sono però gli unici "mostroni" in circolazione. Nel 1965 la società Daiei diede vita al suo personale *kaiju* chiamato Gamera, che eredita nel suo titolo il termine "*daikaiju*": una gigantesca tartaruga capace di volare, che si sarebbe contrapposta al successo di Godzilla con il quale condivide l'elemento dell'atomica.

Gamera fu creato da Noriaki Yuasa e Masakazu Nagata il quale, durante un viaggio in aereo diretto verso gli Stati Uniti, vide un'isola e delle nuvole che gli ricordavano nelle forme quella di una tartaruga. Anche Gamera ha avuto nel corso dei suoi dodici film altri *kaiju* contro cui combattere, come Barugon, Gyaos, Viras, Guiron, Jiger, Legion e Iris.

## Epoche

I film delle saghe *Godzilla* e *Gamera*, come del resto poi tutte le produzioni *tokusatsu*, sono classificati in base alle varie epoche imperiali giapponesi in cui vennero prodotti. L'era **Showa** (1926-1989), con la maggior parte dei film partendo dai primi due storici del 1954 e 1955, i combattimenti contro *kaiju* come Mothra e King Ghidorah, passando da *L'invasione degli Astromostri* e la lotta contro Mechagodzilla fino al ritorno di Godzilla del 1984 dell'era **Heisei** (1989-2016), con altri film che vedono Godzilla contro i *kaiju* che aveva già incontrato e l'aggiunta di altri mostri come Spacegodzilla e Destroyer; l'era **Millennium**, che comprende i film dal 1999 al 2004, tra cui gli ultimi che conclusero l'epoca, ossia *Tokyo S.O.S.* e *Final Wars.*

Il pubblico ha dovuto attendere dodici anni prima che Godzilla riapparisse al cinema, nell'attuale era **Reiwa** (dal 2019 ad oggi): sono catalogati in questa epoca l'incredibile *Shin Godzilla* di Hideaki Anno (che sebbene fosse stato prodotto nel 2016 venne inserito nel canone dell'era Reiwa), la trilogia animata e film premio Oscar *Godzilla Minus One* di Takashi Yamazaki.

In tempi più recenti si è poi aggiunto, scollegato dal sistema di suddivisione giapponese, il Monsterverse dei film americani iniziati con *Godzilla* del 2014 diretto da Gareth Edwards. Anche i film di Gamera si sviluppano nelle varie epoche. Nell'era Showa merita la visione il primo film del 1965 e i vari combattimenti contro i mostri come Barugon e Jiger, per poi passare alla imprescindibile trilogia dell'era Heisei, fino al 2023 con il bellissimo *Gamera Rebirth*.

**CONCEPT ART**
Sopra: il concept art di Gamera del primo film del 1965; sotto: immagine da *Minus One*, forse uno dei migliori film del franchise con una storia fortemente legata al primo Godzilla del 1954, dalla profonda denuncia all'atomica e alle sue terribili conseguenze.

### TSUBURAYA, IL DIO DEGLI EFFETTI SPECIALI

Il produttore Tomoyuki Tanaka stilò il progetto di *Godzilla* con il titolo iniziale di "*G Project*". Ishiro Honda scelse Eiji Tsuburaya, già inserito negli studi Toho, mentre Haruo Nakajima disse in un'intervista che quando incontrò Tsuburaya il regista gli fece vedere lo storyboard e il film di King Kong dicendogli però che non sapeva se il progetto avrebbe funzionato finché Nakajima non avrebbe indossato il costume di Godzilla. Tsuburaya confidò in lui e gli lasciò libertà di espressione sul set, e Nakajima, studiando i movimenti degli animali dello zoo di Ueno, indossò il pesante costume di gomma di 100 chili! Il film fu un successo e la bravura di Nakajima lo portò a lavorare su ben dodici film del *franchise*. *Godzilla* divenne anche il primo film giapponese ad essere distribuito negli Stati Uniti rafforzando la fama del mostro in tutto il mondo, consacrando Eiji Tsuburaya come "Dio degli effetti speciali".

# ULTRAMAN
# E GLI ALTRI GIGANTI

**Nel 1966 Eiji Tsuburaya, reduce dal successo di *Godzilla* e i *kaiju* della Toho, crea il suo studio di produzione e dopo la curiosa serie *Ultra Q* rivoluziona i *tokusatsu* con il gigante di luce Ultraman.**

di **Giovanni Lazzini**

È il 2 gennaio 1966. Sulle Tv giapponesi appare *Ultra Q*, serie creata da Eiji Tsuburaya e dallo sceneggiatore Tetsuo Kinjo che racconta di un gruppo di investigatori e delle loro indagini su fenomeni riguardanti strane creature, come un *X-Files* anni '60. La serie presentava alcuni alieni che riscossero una certa attenzione e portarono, il 17 luglio dello stesso anno, alla nascita di *Ultraman*. *Ultraman* ereditò le dinamiche dei kaiju con costumi presi dai mostri e dagli alieni (*seijin*) di *Ultra Q* e dai magazzini della Toho, ma venne perfezionato con l'aggiunta dell'eroe gigante, proveniente dalla Nebula M78, nato dopo una serie di bozze sulla base delle idee di Tsuburaya e Kinjo che furono poi rimodellate dall'artista Tohl Narita.

## Contro i "mostri della settimana"

Ultraman si sarebbe fuso con un umano in punto di morte, Shin Hayata, il quale riceve dall'alieno il dispositivo Beta Capsule che gli permette di trasformarsi nell'eroe gigante. Al costume venne poi aggiunto sul petto l'iconico Color Timer, assente nei disegni di Narita, che indicava al gigante quanta energia gli rimaneva per combattere, impostando anche la tipica regola del cosiddetto "mostro della settimana".

Il successo fu tale che nel 1967 Tsuburaya realizzò la serie *Ultraseven*, dove però l'alieno invece di fondersi con un essere umano ne prende le sembianze creandosi l'identità di Dan Moroboshi, per vivere tra gli umani. Indossando gli occhiali Ultra Eye, può trasformarsi nella sua vera forma: Ultraseven. Si tratta di un altro tassello fondamentale del *franchise* ma anche uno degli ultimi *tokusatsu* di Eiji Tsuburaya, in quanto l'artista morì il 25 gennaio 1970 all'età di 68 anni.

La sua eredità venne però raccolta dallo staff della sua Tsuburaya Production, che nel 1971 rianimò il mito di *Ultraman* con *Kaettekita Ultraman* (*Il ritorno di Ultraman*), serie che rese ufficiale il tempo limite di tre minuti della trasformazione dell'eroe (salvo qualche rara eccezione, come in *Ultraman Leo*), uno stratagemma per risparmiare sulle scene d'azione. Da qui in poi il personaggio di Ultraman esplose, portando il franchise fino ai nostri giorni, con serie sempre nuove.

**ULTRA+ULTRA**
Sopra: *Ultra Q*. Il titolo iniziale, *Unbalance*, fu modificato perché il termine "*ultra*" divenne popolare durante le Olimpiadi di Tokyo del 1964 (la lettera "*Q*" sta per "*question*"); sotto: *Ultraman*, che doveva chiamarsi *Woo* o *Bemular* (nome poi usato per il primo mostro affrontato nell'ep. 1); a destra: Ultraseven, con il suo design ispirato alle armature medioevali.

**ULTRA FAMILY!**
A sinistra, la famiglia Ultra al completo: dai classici del periodo Showa fino ai giovani Ultraman dell'era Reiwa; a destra: Zero, il figlio di Ultraseven, che esordisce per combattere contro il terribile gigante di luce Ultraman Belial; sotto: *Shin Ultraman*. Il film diretto da Shinji Higuchi con la sceneggiatura di Hideaki Anno, che riprende i primi disegni di Tohl Narita, a partire dall'assenza del Color Timer, per ricreare una storia simile al classico *Ultraman* del 1966 ma con nuove dinamiche.

## Altri giganti

Oltre ad Ultraman, si sono susseguiti altri eroi giganti del genere *Kyodai Heroes*, come ad esempio le opere di Tsuburaya (*Mirrorman*, *Fireman*, *Jumborg Ace* e *Andro Melos*), che condividono lo stesso universo di Ultraman.

Nel 1971 la P Production, dopo la serie *Magma Taishi*, esordisce con il gigante dorato Spectreman, mentre la Senkonsha tenta il successo con *Iron King* e *Silver Kamen*. Anche la Toho realizzò una serie di eroi giganti: *Godman*, *Greenman*, *Zone Fighter* e il celebre *Megaloman*. Nel frattempo, il *franchise* di *Ultraman* andava avanti: dopo *Kaettekita Ultraman* del 1971 proseguì con *Ultraman Ace* (1972), *Taro* (1973) e *Leo* (1974) per poi fermarsi per quasi cinque anni e riprendere con la serie animata *The Ultraman* (1979) e la serie *Ultraman 80* (1980).

L'era Heisei vede, dal 1996 in poi, l'esordio delle serie *Tiga*, *Dyna*, *Gaia* e *Cosmos* per poi spostarsi ad esperimenti più dark con *Nexus* e un ritorno al classico con *Max* e *Mebius*, per poi proseguire con i film del 2007-2008 che introducono Ultraman Zero, il figlio di Ultraseven, e la sua nemesi oscura Ultraman Belial (*Ultra Galaxy Mega Monster Battle*, *Ultraman Zero the Movie: Revenge of Belial* e *Ultraman Zero The Chronicle*), fino alla nascita di nuovi Ultraman come Ginga, X, Orb e R/B, tra cui inoltre Ultraman Geed, il figlio di Ultraman Belial.

## Universi condivisi

L'era Reiwa viene inaugurata da *Ultraman Taiga* (2019), il figlio di Ultraman Taro; completano il cerchio *Ultraman Z* che apre alle nuove serie *Ultraman Trigger* e *Decker*, remake di *Tiga* e *Dyna*, e il recente quanto originale *Ultraman Blazar* con il nuovo *Ultraman Arc*, senza dimenticare il magistrale *Shin Ultraman* diretto da Shinji Higuchi e sceneggiato da Hideaki Anno.

Tsuburaya Production poi ha prodotto, recentemente, due miniserie che racchiudono tutti gli Ultraman creati finora contro una nuova minaccia che mina il loro universo, introducendo il nuovo Ultraman Regulos (*Ultra Galaxy Fight: The Absolute Cospiracy* del 2020 e *Ultra Galaxy Fight: The Destined Crossroad* del 2021). Da segnalare anche la versione in CGI tratta dal manga di Eichi Shimizu e Tomohiro Shimoguchi, trasmessa su Netflix.

Nella categoria dei *Kyodai Heroes* spesso vengono incluse le serie Tv robotiche come *Magma Taishi*, *Giant Robot*, *Red Baron*, *Mach Baron*, *Ganbaron* e *Daitetsujin 17*, oltre che *I-Zenborg* e *Gridman*.

# KAMEN RIDER
## E GLI EROI TRASFORMABILI

Nel 1971 appare in Giappone un altro grande eroe *tokusatsu*, che diverrà iconico al pari di Ultraman: il motociclista mascherato Kamen Rider, creato da Shotaro Ishinomori.

di **Giovanni Lazzini**

Shotaro Ishinomori (vero nome Shotaro Onodera), reduce da capolavori manga come *Cyborg 009*, viene convocato da Toei per creare un eroe mascherato che diventi il protagonista di una serie Tv. Ishinomori disegnò diverse bozze che sottopose a Toei... ma quale scegliere? A quel punto Ishinomori disse che, essendo l'eroe destinato a una serie per bambini e ragazzi, avrebbe lasciato tale decisione a uno di loro. Chiamò quindi suo figlio Joe Onodera, che alla fine, davanti a tutti i disegni del padre, scelse la bozza di un uomo cavalletta. L'idea del vento, che avrebbe mosso la ventola della cintura di quell'eroe, scaturì invece durante una sera, quando Ishinomori venne ispirato da una folata che lo raggiunse dalla finestra del suo studio. Era nato Kamen Rider.

La storia racconta di Takeshi Hongo, atleta, filantropo e abile motociclista, che viene scelto e rapito dall'Organizzazione Shocker per essere tramutato in un soldato cyborg. Prima di venire sottoposto al lavaggio del cervello, Takeshi fugge dalla base scoprendo che può trasformarsi in Kamen Rider Ichigo, al grido dell'iconica parola "*Henshin!*", e sfrutterà questo potere per vendicarsi di Shocker e combattere i *kaijin* che l'organizzazione manderà per ucciderlo.

### Azione e motociclette

Durante la serie apparirà anche Kamen Rider Nigo che si unirà a Ichigo nella lotta. Il successo fu tale da dare il via ad un *franchise* prolifico, che perdura ancora oggi. Venne realizzato il seguito con *Kamen Rider V3*, e di qui in poi tutti i Riders dell'era Showa realizzati sempre da

**SKULLMAN E KAMEN RIDER**

C'è anche un uomo scheletro tra le bozze create da Ishinomori (che vediamo qui a destra) come proposta per *Kamen Rider*, ma suo figlio, incaricato della scelta definitiva, preferì la versione "uomo-cavalletta".

Ishinomori: *X*, *Amazon*, *Stronger*, *Skyrider*, *Super-1*, *ZX*, *Black* e *Black RX*, fino ai tre film *Shin*, *ZO* e *J*.

Purtroppo, Ishinomori si ammalò e morì il 28 gennaio 1998; ma la sua eredità venne portata avanti dal figlio e dalla sua casa di produzione. Ishinomori era molto attento al tema dell'inquinamento ambientale, e la sua morale in *Kamen Rider* fu recepita da tutti, compreso Hiroshi Fujioka, l'interprete di Takeshi Hongo/Kamen Rider Ichigo, il quale affermò che la cavalletta è un simbolo naturale e dunque un personaggio con i poteri di questo insetto, assieme all'energia eolica come sua forza trainante canalizzata nella sua cintura, è l'eroe perfetto che incarna l'idea del protettore della Terra che lotta contro la distruzione ambientale.

**BLACK SUN & SHIN**

*Kamen Rider Black* rappresenta il punto più alto raggiunto da Ishinomori sul suo personaggio nell'era Showa, tra manga, serie Tv e sequel (*Black RX*); recentemente ne è stato tratto un reboot dal titolo *Kamen Rider Black Sun*. Sotto: *Shin Kamen Rider* riprende il classico *Kamen Rider* del 1971 e lo rimodella in un reboot-omaggio.

## Cavallette e non solo

Ishinomori non realizzò solo Kamen Rider ma anche una moltitudine di eroi di grande rilievo del genere *Henshin Heroes*, come *Kikaider*, *Inazuman*, *Robot Keiji K* e i celebri *Gorenger* e *JAKQ* di cui parleremo più avanti. Dopo la sua morte, il mito di Kamen Rider continuò con le produzioni della società da lui fondata (la Ishinomori Productions) assieme a Toei Company.

Nel 2000 appare *Kamen Rider Kuuga*, che inizia il nuovo ciclo di serie Tv dell'era Heisei, durante la quale si susseguiranno altri Kamen Rider (Agito, Ryuki, Faiz, Blade, Hibiki, Kabuto, Den-O e Kiva), ciascuno con caratteristiche, tematiche ed una gadgettistica varia e sempre diversa. I nove "Heisei Riders" verranno celebrati poi con la decima serie dal titolo *Kamen Rider Decade* nel 2009, da cui vennero prodotti alcuni film come ad esempio *Kamen Rider Decade: All Riders vs DaiShocker* che riuniva tutti i Riders delle due ere finora apparsi. Da *Decade* vennero introdotte poi altre nove serie (*W*, *OOO*, *Fourze*, *Wizard*, *Gaim*, *Drive*, *Ghost*, *Ex-Aid* e *Build*), fino alla conclusione dell'era con la ventesima serie, dal titolo *Kamen Rider Zi-O* (2019) e il film *Kamen Rider Zi-O The Movie: Over Quartzer*.

Da qui la nuova era Reiwa, che ha introdotto i nuovi Kamen Rider che al momento sono: Zero One, Saber, Revice, Geats, Gotchard e Gavv. Da citare i film che incrociano l'universo dei Kamen Rider con quello dei *Super Sentai* come *Kamen Rider x Super Sentai: Super Hero Taisen*, *Kamen Rider x Super Sentai x Space Sheriff: Super Hero Taisen Z* (che unisce anche l'universo di *Gavan*), e *Kamen Rider x Super Sentai: Super Hero Senki*, nato per celebrare il 50° anniversario di Kamen Rider e il 45° anniversario dei *Super Sentai*. Doveroso citare anche i reboot *Kamen Rider The First* e *The Next* (2005-2007), i remake *Kamen Rider Amazons* e *Kamen Rider Black Sun* e il recente *Shin Kamen Rider*, diretto da Hideaki Anno.

## KAMEN RIDER INCONTRA ULTRAMAN... E BATMAN!

Kamen Rider e Ultraman si sono incontrati ufficialmente in un film speciale prodotto nel 1993 dal titolo *Ultraman vs Kamen Rider*, unico momento che incrociò le due icone dopo una lunga trattativa tra Tsuburaya Productions e Toei Company. Nel 1996 invece, Ishinomori venne affiancato da Jerry Robinson della DC Comics per lavorare insieme al progetto crossover *Batman vs Kamen Rider*, che purtroppo non vide mai la luce a causa della malattia di Ishinomori che due anni dopo lo avrebbe portato alla morte.

# SUPER SENTAI
## GLI SQUADRONI DA COMBATTIMENTO

**GORENGER E JAKQ**
La prima e seconda serie di Ishinomori che crea il sistema dei cinque eroi mascherati con tute colorate e il primo gruppo sentai a tema

Dopo *Kamen Rider*, Ishinomori realizza una squadra di cinque eroi con coloratissime tute da combattimento. Nascono i *sentai*, che si evolveranno poi nei Super Sentai.

di **Giovanni Lazzini**

La rivoluzione degli eroi in tute colorate inizia nel 1975, con le 84 puntate di *Gorenger*. Ishinomori non era però nuovo alle squadre di eroi. Dopo *Cyborg 009*, nel 1965 aveva realizzato il manga (trasposto poi in anime nel 1966) di *Rainbow Sentai Robin*, archetipo dell'idea di un gruppo di eroi combattenti. Con *Gorenger* arriva il passo successivo, ossia la realizzazione del concetto in live action, che portò a un successo clamoroso tra ascolti e vendite dei giocattoli. Nei nomi dei Gorenger sono inseriti i loro rispettivi colori (Akaranger - rosso, Aoranger - blu, Kiranger - giallo, Momoranger - rosa e Midoranger - verde). Nel 1977 Ishinomori ripropone poi la formula con *JAKQ Dengekitai*, una squadra di quattro eroi cyborg che si trasformano all'interno di cabine speciali, inserendo così il primo sistema di trasformazione mediante uno strumento tecnologico e introducendo un tema per la serie, ossia i semi delle carte da gioco (da qui i nomi degli eroi: Spade Ace, Dia Jack, Heart Queen e Clover King). Trovano poi il loro mentore in Big One, quinto membro della squadra e base del ranger bianco nelle serie successive.

**SI COMINCIA!**
Sotto: *Battle Fever J*, serie Toei co-prodotta con Marvel da cui inizia il genere *Super Sentai*; in basso a destra il Battle Fever Robot, il primo robot dei *Super Sentai* (*Daitetsujin 17* e *Supaidaman*, per quanto abbiano ispirato Toei, non appartengono a questo genere).

### Robottoni per Super Sentai

*JAKQ* non ebbe però lo stesso successo di *Gorenger*, fermandosi a sole 35 puntate, ma l'ingegno di Ishinomori fu appreso e tenuto in considerazione: Toei sperimentò infatti la formula *sentai* in varie serie animate, ed è facile notare l'ombra di *Kamen Rider* e *Gorenger* anche in personaggi animati di stampo nagaiano.

Il passo successivo fu inserire un robot all'interno di una serie *tokusatsu*. Già reduce dalla serie *Giant Robot* del 1967, Toei tentò l'idea prima nel 1977 con *Daitetsujin 17* (unico robot creato da Ishinomori) e poi nel 1978 con *Supaidaman* (lo Spider-Man giapponese) dotandolo del robot Leopardon. Da tutte queste esperienze nacque nel 1979 la serie *Battle Fever J*, dove i cinque eroi, con i nomi dei paesi del mondo (Battle Japan, Battle France, Battle Kossack, Battle Kenya e Miss America) pilotano il loro Battle Fever Robot. Nascono così i *Super Sentai*.

**ALL SENTAI ROBOT**
I Super Robot dei *Super Sentai* riuniti tutti insieme

Con l'era Heisei e i *Turboranger* (1989) questo sistema di esclusione viene confermato per poi essere riassestato nelle serie successive come *Jetman*, *Zyuranger*, *Dairanger* e *Kakuranger* fino ai *Timeranger* (2000), quando i Gorenger e i JAKQ entrano ufficialmente nel canone dei *Super Sentai*. Dal 2001 in poi, a partire da *Gaoranger*, le serie continuano la nuova corsa con nuove tematiche: dal poliziesco (*Dekaranger*) alla magia (*Magiranger*), fino ai samurai (*Shinkenger*).

## Trent'anni di battaglie

Nel 2006, con *Boukenger*, vi fu il 30° anniversario dei *Super Sentai*, celebrato dal film *Gogo Sentai Boukenger vs Super Sentai* (2007), che introduce il personaggio di AkaRed, lo spirito dei ranger rossi. *Gokaiger* (2011) festeggia invece il 35° anniversario, con i cinque eroi in tema piratesco che usano i poteri degli squadroni del passato e di cui merita la visione il film dello stesso anno *Gokaiger Goseiger Super Sentai: 199 Hero Great Battle*.

Da qui in poi altre serie rispolverano vecchie tematiche, come i dinosauri (*Kyoryuger*) e i ninja (*Ninninger*) ma propongono anche nuovi temi come quello alla "guardia e ladri" in Lupinranger vs Patranger, per poi giungere agli *Zenkaiger* (2021) che inaugurano il 45° anniversario del franchise all'interno dell'era Reiwa. Seguono le serie *Donbrothers*, *King-Ohger* e la recente *Boonboomger*.

## Innovazioni continue

Le serie *Battler Fever J*, *Denjiman* e *Sun Vulcan* furono realizzate in collaborazione con la Marvel, portando vari schemi divenuti fondamentali per il genere a partire dal robot stesso: dallo statico Battle Fever Robot, al trasformabile Daidenjin fino al componibile SunVulcan Robot. *Battle Fever* introduce poi i ranger arancione e nero; *Denjiman* inserisce i caschi con le visiere, mentre *Sun Vulcan* propone il tema degli animali ed è da esso che, attraverso le riviste giapponesi, viene coniato ufficialmente il termine *Super Sentai*. Da qui poi vengono tutte altre serie dell'era Showa, con ulteriori innovazioni (come *Bioman*, che introduce ben due membri femminili nel gruppo, o *Flashman* che inserisce il secondo robot e *Maskman* che introduce il sesto ranger).

L'era si conclude con i *Liveman* (1988), che portano il tema degli animali sul design dei mezzi che formano il Liverobot, e che inaugurano il 10° anniversario del *franchise* (escludendo però *Gorenger* e *JAKQ*, facendo partire il genere da *Battle Fever J*).

**ANNIVERSARIO**
*Zenkaiger* commemora il 45° anniversario del *franchise* con una serie interminabile di omaggi e citazioni; da notare il costume che unisce il design di Akaranger dei Gorenger e i colori di Big One dei JAKQ Dengekitai. A sinistra *Gokaiger*, che festeggia il 35° anniversario del franchise e introduce le chiavi che attivano i poteri dei *Super Sentai* del passato.

# METAL HEROES
# LA PRIMA RIVOLUZIONE

**La Toei, durante il successo di Kamen Rider e dei Super Sentai, si lancia in un progetto del tutto originale, con nuovi eroi che indossano armature metalliche e scintillanti. Nascono così i Metal Heroes.**

di **Giovanni Lazzini**

È il 1982 quando Toei decide di creare nuovi personaggi *tokusatsu* che danno vita ad un nuovo genere: i *Metal Heroes*. Il tutto ha inizio con *Uchuu Keiji Gavan*, che racconta la storia di Gavan, sceriffo della Polizia Galattica proveniente dal pianeta Bird, inviato sulla Terra a bordo dell'astronave Dolgiran per sgominare i piani di conquista dell'organizzazione criminale spaziale Makku, capeggiata dal terribile Don Horror. Sulla Terra, Gavan assume l'identità di Retsu Ichijouji e all'occorrenza, gridando la parola "*Jochaku*", un fascio di luce dalla sua astronave lo investe di particelle metalliche e lo trasforma nell'eroe. L'astronave è composta da due parti: il Giran Saucer e il drago meccanico Dol, che viene usato per le battaglie.

**SCERIFFI SPAZIALI**
In apertura: Gavan, Sharivan e Shaider; in basso, da sinistra a destra: i robot pilotati da Gavan, Sharivan, Shaider, Juspion, Spielban e Jiraiya: Dol, Grand Birth, Vavilos, Daileon, Gran Nazca e Jiraishin

## Poliziotti dallo spazio

Gavan combatte i mostri Bem nella dimensione dei Makku con varie armi, tra cui l'iconica Laser Blade (sconfiggendoli al grido del fendente "*Gavan Dynamic*"). Dopo la sconfitta dei Makku, Gavan verrà poi sostituito da Sharivan, il secondo sceriffo spaziale che combatterà la nuova organizzazione criminale Madou.

Sulla Terra, Sharivan ha l'identità di Den Iga e si trasforma al grido di "*Sekisha*". Dall'astronave Grand Birth parte un fascio di luce composta da metallo ed energia solare che ingloba Den trasformandolo in Sharivan. L'astronave ha inoltre la modalità *Battle Birth Formation* che la trasforma in un gigantesco robot. Anche Sharivan imbraccia una Laser Blade, la sua mossa vincente è la "*Sharivan Crush*".

## UN ATTORE, TRE EROI

Kenji Ohba, attore che vestì i panni di Retsu Ichijouji/Gavan, interpretò qualche anno prima il ruolo di Shiro Akebono/Battle Kenya in Battle Fever J e Daigoro Oume/Denji Blue in Denjiman.

Dopo Sharivan è il turno del terzo sceriffo, Shaider, che arriva con l'astronave Vavilos, assume l'identità di Dai Sawamura e combattere l'organizzazione criminale Fuuma. Al grido di "*Shoketsu*" viene investito da un fascio di luce blu che lo tramuta in Shaider; l'eroe combatte le bestie Fushigi sconfiggendole con il colpo finale "*Shaider Blue Flash*" della sua Laser Blade. L'astronave Vavilos può trasformarsi sia in robot che in una gigantesca pistola (Big Magnum) che viene imbracciata dalla proiezione olografica gigante di Shaider.

## Altri Metal Heroes

Dopo Gavan, Sharivan e Shaider, altri eroi si uniranno a questo vasto universo. Juspion, che a bordo di un'astronave che si trasforma nel potente robot Daileon combatte la rinascita della divinità oscura Satan Goth e il suo esercito di bestie giganti ; l'alieno Spielban, che con Diana fugge sulla Terra a bordo dell'astronave/robot Gran Nazca per affrontare i malvagi Waller; Metalder, un androide costruito verso la fine della Seconda guerra mondiale e viene rianimato per combattere la minaccia del mercante di morte Neros; Jiraiya, il ninja a cui viene donata l'armatura della famiglia Yamaji e la potente spada Jiko Shinku Ken per fermare il clan degli Stregoni del malvagio Dokusai; Jiban, il cyborg-detective che combatte l'organizzazione criminale Bioron. E poi le serie della sottocategoria *Rescue Heroes*; *Winspector*, squadra composta dal poliziotto Ryoma Kagawa (Fire) e dai robot Walter e Bikel che combattono contro la criminalità di Tokyo; *Solbrain*, seguito di *Winspector,* con la squadra composta da Daiki Nishio (SolBraver), Reiko Higuchi (Soljeanne) e il robot Soldozer; *Exceedraft*, team di salvataggio composta da Hayato (Draft Redder), Kosaku (Draft Blues) e Ken (Draft Keace).

**EROI METALLICI**
A destra: tutti i *Metal Heroes* usciti dal 1982 al 1998. Gavan, Sharivan e Shaider ritorneranno in una serie di tre film che formano la *Uchu Keiji Next Generation*, mentre nel film *Super Hero Taisen Z* i *Gokaiger* useranno chiavi speciali per trasformarsi negli altri *Metal Heroes* (*Janperson, Jiraiya, Jiban, Draft Redder, Blue Beet* e *B-Fighter Kabuto*).



Tutte e tre hanno in comune il comandante Shunsuke Masaki); poi ancora Janperson, robot detective costruito per sgominare criminali che utilizzano androidi per i loro piani di conquista; Blue SWAT, squadra di polizia speciale formata per fermare gli alieni del clan Space Mafia; *B-Fighter,* gruppo di tre investigatori (Takuya, Daisaku e Rei) che devono fermare l'avanzata dei misteriosi Jamahl ricevendo le armature Blue Beetle, G-Stag e Reddle con sembianze di insetti, e il loro seguito *B-Fighter Kabuto*, dove gli eroi lottano contro la tribù Melzard; infine, le serie dei robot Kabutack e Robotack con storie più incentrate sui bambini, ispirati per certi versi al *Robocon* di Shotaro Ishinomori.

Gavan, Sharivan e Shaider sono infine tornati in una serie di film nel 2012, e nel 2014 nominati come "The Next Generation", dove appare il nuovo erede di Retsu Ichijoji, ossia Geki Jumonji, che diventa Gavan Type G.

# MARIONETTE E TECNICA MISTA

Nel mondo *tokusatsu* si volle poi sperimentare l'utilizzo delle marionette e della tecnica mista, tra scene dal vivo e animazione tradizionale.

di **Giovanni Lazzini**

Come abbiamo visto, il genere *tokusatsu* trae ispirazione anche dal teatro bunraku, ossia il teatrino giapponese delle marionette (detto anche *Ningyo Joruri*) che risale al periodo Edo (1600-1868, anche se le sue origini possono essere ritrovate ben prima, nel periodo Heian, che va dal 794 al 1185).

Si trattava del connubio di varie tecniche, che fondeva la bravura del burattinaio, la realizzazione dei costumi per le bambole, passando all'intrattenimento del narratore fino alla composizione di musiche per descrivere le varie scene. Il bunraku, inoltre, non era rivolto solo ai bambini ma anche agli adulti, con storie drammatiche e commedie d'amore. Questa tecnica approda nel tokusatsu dando vita al *supermarionation* (o *supermariorama*), termine che designa l'utilizzo di marionette, al posto degli attori, all'interno di uno show televisivo.

**ISPIRAZIONI ED EVOLUZIONI**

A destra: poster di *X-Bomber*, la serie che rappresenta la massima evoluzione del genere *supermarionation*; in basso *Ginga Shonen Tai*. Di questa serie, purtroppo, abbiamo solo dei frammenti, ma fu la prima a unire l'animazione alle scene delle marionette. A sinistra: un artista *bunraku*, la grande arte del teatro delle marionette giapponese da cui comincia tutto.



## Oriente e Occidente

Il genere nasce con le produzioni del britannico Gerry Anderson e dei suoi telefilm con le marionette, dai quali si svilupperanno poco più avanti serie celebri come *Thunderbirds*. In Giappone, invece, il genere prende vita con le opere televisive dell'artista burattinaio Kinosuke Takeda, fondatore del Takeda Puppet Theatre: tra queste *Uchusen Shirika* (1960), creato da Shin'ichi Hoshi, e *Ginga Shonen Tai* (1963) il quale, dato il coinvolgimento nel progetto della Mushi Production di Osamu Tezuka, utilizzò per primo la fusione tra le scene d'azione con le marionette assieme ad alcune brevi parti d'animazione. La tecnica trova la sua massima espressione nel 1980, con *X-Bomber*, serie Jin Productions, Cosmos Production e Dynamic Planning sulla base di un'idea di Kimio Ikeda, Go Nagai e Keisuke Fujikawa.

*X-Bomber* aggiunge a una storia in stile *space-opera* la presenza del robot gigante componibile Big Dai-X; le 26 puntate arrivarono anche in Italia, trasmesse dall'aprile 1982 sulla lombarda Telereporter.

## Dinosauri e stop-motion

Poco prima dell'arrivo di *X-Bomber*, la tecnica mista tra animazione e scene dal vivo trova il

suo punto massimo alla fine degli anni '70, con la cosiddetta "trilogia dei dinosauri" della Tsuburaya Productions, che comprende *Born Free* (1977), *I-Zenborg* (1978) e *Koseidon* (1979), anche se quest'ultimo non possiede nessuna scena in cui viene utilizzata questa tecnica ma solamente puro live action classico. Dopo una serie di ben quattro video pilota, dove lo staff stava sviluppando l'idea della tecnica mista definendola con il termine di "*Animazione Tridimensionale*", si decise di puntare sul tema ambientale assieme a quello dei dinosauri, al fine di attirare l'attenzione dei bambini.

*Born Free* nacque da qui, realizzato con scene d'azione che prevedevano l'uso dei modellini dei mezzi da combattimento/soccorso e dei pupazzetti dei dinosauri mossi in stop-motion, mentre i personaggi erano animati tradizionalmente. Purtroppo però la sfida di *Born Free* non fu vinta, in quanto la tecnica dello stop-motion risultò molto costosa e la serie venne conclusa in 25 puntate.

Con il titolo successivo, *I-Zenborg*, si mantenne lo spirito originale di *Born Free* ma tornando alle classiche scene d'azione con attori in costume, mentre i personaggi rimasero disegnati con l'animazione tradizionale. In *I-Zenborg*, inoltre, torna anche la tematica della fusione tra uomo e donna (in questo caso fratello e sorella), che viene usata da Ai e Zen per diventare il gigante I-Zenbo (Super I-Zen), ripresa dalla fusione tra Hokuto e Minami in *Ultraman Ace* (1972).

## Ultimi tentativi

La tecnica mista si perde con il terzo e ultimo capitolo della trilogia dei dinosauri, ossia *Koseidon*, che diviene una serie *tokusatsu* a tutti gli effetti. Ma nello stesso anno la casa di produzione Sunrise ripropone questa tecnica con *Tanser 5*, che arrivò anche in Italia con il titolo *Tansor 5 – Avventure nella scienza*, trasmesso a partire da marzo del 1982 su Canale 5 e successivamente su Italia 1. *Tanser 5* conserva l'idea di fondere scene d'azione con i modellini assieme alle animazioni classiche sui personaggi, inoltre la macchina del tempo Time Tanser ha lo stesso design della nave Koseidon (questo perché lo sponsor dei giocattoli era lo stesso per entrambe le serie).

**LA TRILOGIA DEI DINOSAURI**
A sinistra *Born Free*: fondere animazione e stop-motion fu una disastro per Tsuburaya Productions, la tecnica costava troppo; va meglio con *I-Zenborg* (al centro), che fonda la classica *suitmation* con personaggi animati tradizionalmente; a destra *Koseidon*: la terza serie della trilogia abbandona la tecnica mista delle prime due.

**BIG DAI X**
Il robot creato da Go Nagai e Akira Takahashi è la chiave della vittoria contro le armate degli alieni Germal.

# CHI LI HA VISTI?
## LE SERIE INEDITE IN ITALIA

Sono tante le serie mai viste sui nostri schermi. E tante sono quelle ideate dal maestro Ishinomori, genio indiscusso del genere tokusatsu...

di **Giovanni Lazzini**

Nel 1972 Ishinomori esordisce con *Henshin Ninja Arashi*, serie su un personaggio creato sulla scia del successo di *Kamen Rider* ma immerso nel periodo feudale giapponese, che racconta la storia del giovane ninja Hayate che si trasforma in Arashi per combattere il clan ninja della Ruota di Sangue. L'attore Tatsuya Nanjo, che interpretò Hayate/Arashi, disse che lavorare a questa serie lo colpì molto e lo portò a interpretare in quel periodo anche il ruolo di Tiger Seven.

### Inarrestabile Ishinomori

Nello stesso anno, Ishinomori crea *Kikaider*. La storia racconta dell'organizzazione criminale del misterioso Gill, che rapisce il Dottor Komyoji e sua figlia Mitsuko, per costringerlo a costruire i terribili robot Destructoid. Durante la prigionia, Komyoji riesce a realizzare in gran segreto un potente androide dotato di un circuito di coscienza e con l'aspetto del figlio defunto, Jiro. Viene però scoperto da Gill che decide di ucciderlo, ma in quel momento Jiro si attiva per salvare il dottore e Mitsuko fuggendo dalla base. Inizia così la battaglia di Jiro, che può attivare la trasformazione nell'androide Kikaider al grido della frase "*Switch On!*" (nel manga) e "*Switch On! One, Two, Three!*" (nella serie Tv).

La storia ci trasmette il tormento interiore di Jiro, che si interroga sulla sua natura, chiedendosi se la coscienza di cui è dotato sia veramente sua, e quindi del ragazzo defunto, oppure una sterile copia. La serie Tv *Kikaider* ebbe un grande successo e l'anno dopo venne creato un seguito dal titolo *Kikaider 01*.

*Kikaider* venne trasposto poi nella serie animata *Kikaider the Animation* (2000) e nel film reboot del 2014. Sempre del 1972 è la serie di *Chojin Barom One*, adattamento *tokusatsu* del manga di Takao Saito. Del 1973 è la serie *Inazuman*, che racconta del ragazzo mutante Goro Watari contro l'Impero Neo-Umano trasforman-

**INCONTRI, OMAGGI E CROSSOVER**
Sopra, Arashi stringe la mano a Kamen Rider: secondo lo sceneggiatore Tohru Hirayama i due si dovevano incontrare negli episodi 25, 26 e 27, ma la proposta fu scartata; a sinistra: l'androide Kikaider, così come Kikaider 01, sono un omaggio di Ishinomori al Pinocchio di Collodi; a destra: Inazuman ("*Uomo Fulmine*") è un mutante-psichico con le sembianze di una falena blu.

**NON SI BUTTA VIA NULLA!**
A sinistra: K, il robot detective, riappare nel film *Shin Kamen Rider* (2023); a destra: il trio Choujin: Bibyun, Bashaan e Zushin si ispirano alle bozze scartate da Ishinomori per realizzare Kamen Rider.

dosi, mediante le parole "*Gouriki Shorai!*", nell'essere simile ad una crisalide marrone chiamato Sanagiman e poi, mediante le parole "*Chouriki Shorai!*", nell'eroe Inazuman dall'aspetto di una falena blu. La serie ebbe anch'essa un seguito dal titolo *Inazuman F* (la "*F*" sta' per "*Flash*").

## Una sfrenata creatività

Sempre nel 1973, qualche mese prima di *Inazuman*, Ishinomori realizza *Robot Keiji*, serie su un robot detective alimentato a energia atomica, membro del dipartimento di polizia di Tokyo che investiga sull'organizzazione segreta BAD (Bado). Il suo nome è K ("*kei*"), anche se nella prima proposta avrebbe dovuto chiamarsi Robot Keiji J ("*J*" sta' per "*Japan*"). Durante le investigazioni indossa abiti umani – giacca rossa, pantaloni bianchi e un berretto giallo – che si toglie quando deve combattere i robot criminali, mostrando il suo corpo meccanico e usando un cannone che fuoriesce dal petto. Dall'episodio 22 attiva un potenziamento: dal suo corpo, che diventa rosso, fuoriescono cannoni, missili, specchi riflettenti, e sul braccio destro può incorporare una trivella e una mitragliatrice. K può anche esprimere emozioni attraverso i colori dei suoi occhi: gialli se tranquillo, blu se triste, rossi se arrabbiato e bianchi nella modalità potenziata. I personaggi di *Kikaider* e *Robot Keiji* divennero poi la base d'ispirazione per i *Metal Heroes* come *Metalder* e *Janperson*.

Nel 1974 Ishinomori crea anche *Robocon*, un buffo e goffo robot rosso, con grandi occhi, destinato a un pubblico di bambini. Le sue 118 puntate saranno un incredibile successo. Nel 1975 invece realizza *Akumaizer 3*, che si ispira al romanzo *I Tre Moschettieri* di Alexandre Dumas, incorporando l'elemento della teoria della Terra Cava. La storia racconta dei tre eroi mutanti Zabitan, Ibiru e Gabura che si ribellano e combattono il Clan Akuma (Clan del Demone) di cui facevano originariamente parte, formando il gruppo Akumaizer 3.

I tre combatteranno fino alla morte portando la pace nel mondo e le loro anime si reincarneranno in tre nuovi eroi che formeranno un nuovo gruppo nel sequel dal titolo *Choujin Bibyun* (1976), questo a dimostrazione di quanto la serie fosse popolare all'epoca. Bibyun incarna l'elemento occulto da Akumaizer con il risveglio degli Yokai dopo la sconfitta dei Demoni. Il giovane Kei viene sottoposto ad un rituale dal Dottor Daima per risvegliare lo spirito e i poteri di Zabitan nel suo corpo trasformandolo così in Choujin Bibyun. Poco dopo si uniranno anche Ichiro che incarna lo spirito di Ibiru e che si trasforma in Choujin Bashaan, e Go che incarna lo spirito di Gabura diventando Choujin Zushin. ►

**DEMONI BUONI E PUPAZZI ROBOT**
Sopra: il goffo Robocon, che ha accompagnato una generazione di giapponesi; a destra; il trio di demoni-cyborg di *Akumaizer*, che si oppongono al loro stesso clan; appariranno come cattivi nel film *Kamen Rider x Kamen Rider Wizard & Fourze: Movie War Ultimatum* (2012).

**KYODAIN & C.**
I fratelli cyborg Skyzel e Grouzel che formano i Kyodain. Il loro aspetto ispirò il design di *Kamen Rider Fourze* e appariranno come cattivi, con nuovi design, nel film *Kamen Rider Fourze The Movie: Space, Here We Come!* (2012); sotto: Zubat (insieme a Inazuman, Kikaider e Kikaider 01 apparirà nel film *OOO, Den-O, All Riders: Let's Go Kamen Rider* (2011).

## Una schiera di supereroi

Sempre nel 1976, poco prima di *Bibyun*, Ishinomori crea *Uchuu Tetsujin Kyodain*. La storia racconta dell'arrivo sulla Terra degli alieni del Robot Army Corps intenti a creare un esercito rapendo le persone e convertendole in soldati cyborg. Per fare ciò, catturano il Dottor Hayami e due dei suoi tre figli, Jouji e Ryuji, per obbligarlo a sperimentare il sistema di trasformazione sui suoi stessi ragazzi. Dopo un anno, l'armata è pronta per sferrare l'attacco sulla Terra ma i due fratelli cyborg vengono riprogrammati da loro padre prendendo i nomi di Skyzel e Grouzel, capaci di trasformarsi in un aereo e in un veicolo terrestre. Il loro obiettivo è fermare l'avanzata del Robot Army Corps e prendersi cura del loro fratellino Kenji, diventando così il gruppo dei Kyodain. Gli attori che interpretano Jouji e Ryuji sono Yusuke Natsu e Takeshi Sasaki (Hayato Ichimonji/Kamen Rider Nigo nella prima serie di *Kamen Rider*).

Nel 1977 Ishinomori crea poi Kaiketsu Zubat. È la storia delle indagini del detective Ken Hayakawa, che fronteggia l'organizzazione criminale Dakker, colpevole della morte del suo amico Goro Asuka. Da lui, Ken riceve la tuta speciale che lo farà diventare l'eroe Zubat e a bordo della Machine Zubat viaggia in lungo e largo per fermare l'organizzazione Dakker. Zubat si differenzia dagli altri *Henshin Heroes* in quanto non ha una vera e propria trasformazione. Immerso in una ambientazione simile al far west, Ken si presenta con abiti da cowboy e nasconde la tuta rossa e nera di Zubat dentro la sua chitarra. Seguiranno poi altre serie come *Daitetsujin 17* (1977), *Uchuu Kara No Messeji: Ginga Taisen* (da noi *Guerre tra Galassie*, 1978) e *Machineman* (1984) di cui parleremo in seguito.

Infine, nel 1985, Ishinomori crea il duo dei Byclosser. La storia è simile a quella di *Machineman*, con il Dottor Q che rinviene la statua del Dio-Demone Gora capace di sputare diamanti se ascolta il pianto dei bambini. L'obiettivo del Dottor Q è rapire più bambini possibili affinché possa accumulare abbastanza ricchezze e muoversi alla conquista del mondo. A fermarlo però vi è la divinità guardiana Pegasus, che conferisce ai fratelli Ken e Ginjiro Mizuno il potere di trasformarsi negli eroi Byclosser e combattere i Dester Robots del Dottor Q. Il loro colpo finale è il *Blazer Cannon* usato attraverso la moto Ginkuron, che viene guidata da Gin e afferrata da sotto la base da Ken come un bazooka.

## Ultraseven (e la nascita dei Pokémon)

*Ultraseven* è la seconda serie del *franchise* di *Ultraman*, andata in onda in Giappone nel 1967, e porta con sé una serie di innovazioni che non solo hanno ispirato le opere *tokusatsu* successive ma hanno condizionato anche alcuni autori e mangaka al punto tale da generare ulteriori opere, che sono divenute vere e proprie icone. È il caso dei *Pokémon*, che traggono le loro origini proprio da *Ultraseven*: nella forma umana di Dan Moroboshi, l'eroe possiede un contenitore con delle capsule che vengono lanciate

**BYCLOSSER**
A destra: i fratelli Mizuno diventano i Byclosser. Qui la formazione che attuano per sparare il Blazer Cannon.

e che, una volta toccato terra, fanno apparire dei mostri giganti ammaestrati detti "*Capsule Monsters*" (i nomi dei tre mostri, detti anche "*Capsule Kaiju*" sono Windom, Agira e Miklas). Questo sistema fu riutilizzato e rimodellato nella serie di *Ultraman Leo* (1974), con le "*Monster Balls*" (o "*Kaiju Balls*"), palle ovali speciali che sfruttano lo stesso sistema delle capsule di *Ultraseven*.

In *Ultraman Leo* viene usata una sola Monster Ball che contiene il robot gigante Sevenger. Lo stesso creatore dei *Pokémon*, Satoshi Tajiri, ammise che l'ispirazione provenisse proprio da *Ultraseven*. Inizialmente Tajiri prese spunto dagli insetti e dal fatto che i bambini giocassero a catturarli. Egli sfruttò questo concetto per creare il suo gioco abbinandolo ai film di Godzilla e alle serie degli eroi che guardava in Tv, per l'appunto *Ultraman* e *Ultraseven*, con i suoi mostri racchiusi nelle capsule. Il termine "*Capsule Monsters*" coniato in *Ultraseven* divenne il titolo iniziale del suo progetto, ma fu cambiato, per ovvi motivi di copyright, con il titolo *Pocket Monsters* («Time Magazine» – 22/11/1999 Vol. 154).

Anche i membri dello staff di produzione dei *Pokémon* si esposero a tal riguardo. Il designer Ken Sugimori rivelò, in un'intervista all'interno del «Pocket Monster Encyclopedia Book» del 1996, che i primi disegni dei Pokémon erano basati proprio sui design dei *kaiju*, che avrebbero però combattuto a fianco del loro alleato umano. Infatti, sebbene molti di questi disegni furono scartati, alcuni di essi vennero mantenuti come i design dei Pokèmon Nidoking e Rydhon. ►

**MOSTRI TASCABILI**
Sopra: Ultraseven e i suoi *Capsule Monster*, i "mostri in capsule" addomesticati, Windom, Miclas e Agiras; in basso a destra: il primo titolo dei Pokémon era proprio "*Capsule Monsters*", poi modificato in "*Pocket Monsters*" per problemi di diritti con *Ultraseven*. qui a sinsitra: Ultraman Leo e il suo robot-tascabile Sevenger che fuoriesce dalla sua Monster Ball.

Capsule Monsters™

GAME FREAK INC. 1990

企画者 田尻智

**BATTLE HAWK: SERIE E MANGA**
Il trio di eroi trasformabili Battle Hawk si ispirano in parte alla tradizione dei nativi americani; a destra il manga, disegnato da Go Nagai e Ken Ishikawa, che si discosta dalla serie televisiva per i toni più cupi.

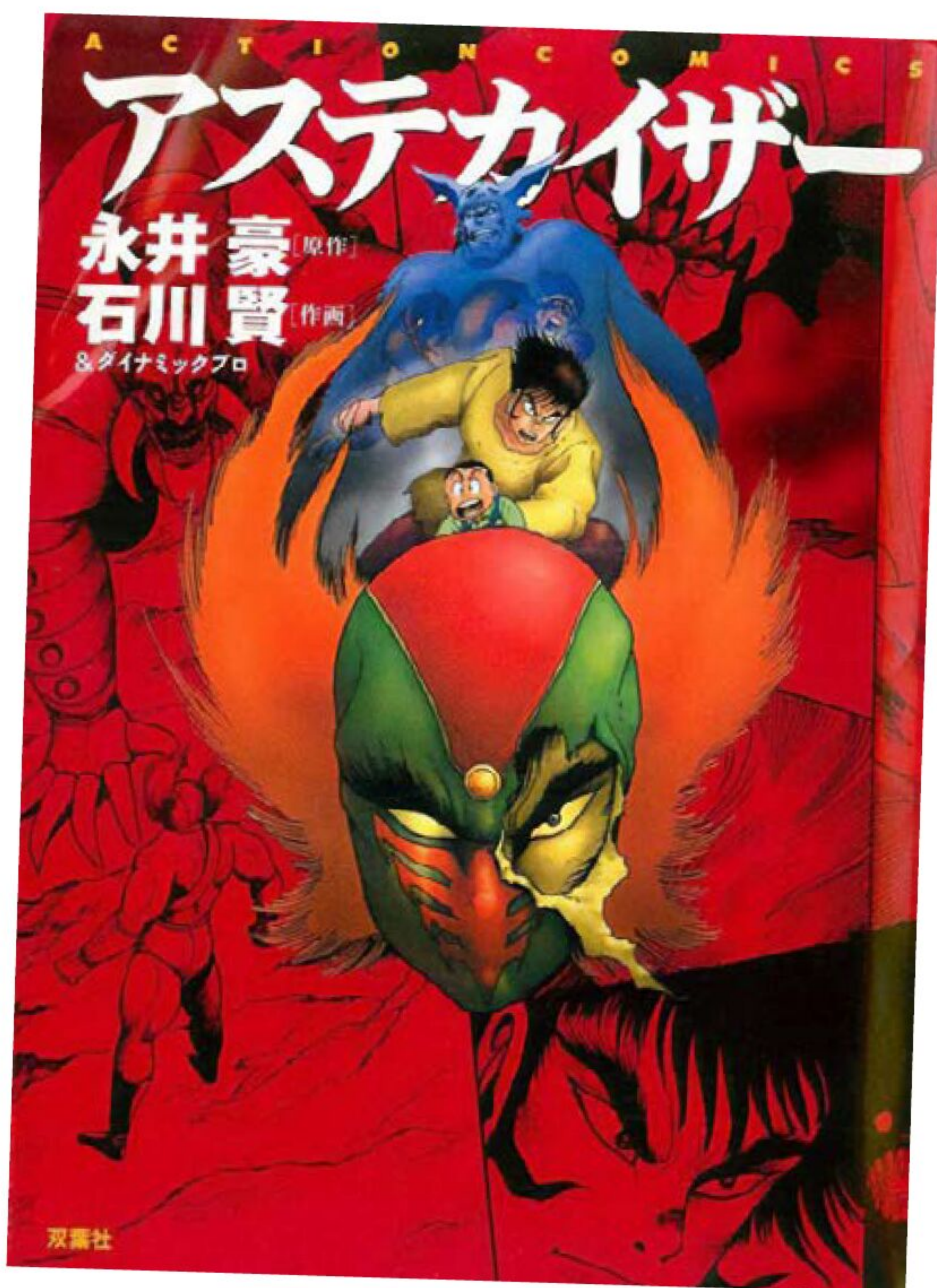
## Go Nagai e Ken Ishikawa

Anche i due maestri realizzarono i loro eroi che vennero poi trasposti in chiave *tokusatsu*.
È del 1976 la serie televisiva *Battle Hawk*, prodotta da una collaborazione tra Toyo Agency, KNACK e Dynamic Planning, ed è la prima serie *tokusatsu* creata sulla base di un'idea di Go Nagai e Ken Ishikawa. La storia è quella di Shogo, Daijiro e Yurika, che decidono di vendicare la morte del loro nonno, il maestro d'arti marziali Tetsushu Tate, causata dal gruppo terroristico chiamato *Kyoki no Okite* (Legge dei demoni malvagi). I tre fratelli scoprono che i tre tomahawk che gli furono donati dal loro nonno dopo un addestramento negli Stati Uniti possono evocare un'antica divinità dei nativi americani, God Hawk, che permette loro di trasformarsi negli eroi Battle Hawk, Big Hawk e Queen Hawk.

Insieme combattono per riportare la pace nel mondo fronteggiando i nemici. Il tema della serie è quello delle arti marziali, derivato dall'influenza dei film sul kung fu trasmessi all'epoca, con l'aggiunta dell'elemento del tomahawk collegando la serie alla tradizione dei nativi americani. L'attore Eiichi Kikuchi, che interpreta nella serie il ruolo di Byaku Doshi, altri non è che l'atleta che vestì i panni di Ultraman Jack in *Return of Ultraman* (1971) e si affermò rivestendo molti ruoli anche di personaggi secondari come il detective Nakano in Zaborgar (1974) e il Dottor Igaana in *Goggle Five* (1982), senza contare le sue numerose comparse nelle varie serie di *Ultraman* ma anche in *Lion Maru* (da noi *Ultralion*), *JAKQ*, *Battle Fever J*, *Juspion* e *Gridman*.

## Wrestling tokusatsu

Tre giorni dopo l'arrivo in Tv di *Battle Hawk*, Tsuburaya Production realizzò la serie televisiva *Azteckaiser*, dramma sportivo sempre prodotto sulla base dell'idea di Go Nagai e Ken Ishikawa. La storia racconta dell'organizzazione criminale Black Mist, capeggiata dal misterioso Satan Demon (agli ordini del terribile Luar), che vuole dominare il mondo attraverso il wrestling professionistico. Il protagonista Shun Takaba vede morire suo fratello maggiore per mano di Black Mist e ottiene la gemma azteca *Star of Aztec*, che gli permette di trasformarsi nell'eroe lottatore Azteckaiser per sconfiggere i combattenti cyborg mandatigli contro da Satan Demon.

**ULTRAMAN JACK!**
L'attore Eiichi Kikuchi, che appare nella serie di *Battle Hawk*, è stato Ultraman Jack nella serie *Return of Ultraman*.

**SENZA PIETÀ**
Il manga *Azteckaiser*, realizzato da Go Nagai e Ken Ishikawa, è decisamente più violento della serie tv; qui sotto, a centro pagina: un frame animato dalla serie televisiva.

## Lotta dal vivo e lotta animata

Nelle impostazioni iniziali di *Azteckaiser*, il titolo sarebbe dovuto essere *SF Super Dynamic Sports Series* e l'opera avrebbe dovuto includere, oltre al wrestling, anche corse automobilistiche o sport in cui era richiesto il gioco di squadra come calcio e rugby. Si decise poi di focalizzarsi solo sul wrestling, con un eroe mascherato e scene d'azione che enfatizzavano la realtà. *Azteckaiser* passa dalle scene di combattimento reali all'animazione tradizionale. La transizione avviene quando il protagonista grida la frase "*Kaiser In!*" e un effetto di luce dal diadema sulla sua fronte tramuta il live action in un anime vero e proprio. Questo espediente fu attuato da Tsuburaya Productions per risparmiare nelle scene d'azione che richiedevano uno sforzo notevole da parte degli attori in costume, in quanto sarebbe stato impossibile riprodurre alcune scene nella realtà. Nella serie appaiono il celebre wrestler Antonio Inoki, l'ex arbitro del New Japan Pro Wrestling Taruo Takahashi, l'annunciatore Tetsuo Baisho, i lottatori George "The Cobra" Takano e Osamu Kido, oltre che il wrestler Satoshi Sayama meglio conosciuto per essere stato il primo Tiger Mask.

Shohei Yamamoto, attore che vestì i panni del cattivo Satan Demon, raccontò che ci furono dei problemi in quanto molte scene furono girate in estate ed era difficile lavorare con dei costumi che erano come delle mute. Nonostante ciò, egli era sempre concentrato nel suo ruolo mantenendolo coerente e costante. Yamamoto ricevette un elogio per la sua ottima performance al punto che, oltre ad aver lavorato nella serie *Star Wolf* (1978), venne chiamato in seguito da Toei per vestire i panni del Comandante Giluke in *Dengeki Sentai Changeman* (1985).

La presenza di Antonio Inoki nel primo episodio fu poi un motivo di grande attrattiva verso quest'opera, soprattutto per i bambini che lo ritrovarono come attore in una serie *tokusatsu*, senza contare il fatto che in *Azteckaiser* la Tsuburaya Productions sperimentò con la transizione da live action ad animazione classica quel sistema che per certi versi venne poi rimodellato e proposto nelle serie *Born Free* e *I-Zenborg*. Il mondo del wrestling si sarebbe incrociato poi una seconda volta con un'altra opera di Go Nagai, ossia *Jushin Liger*, il cui protagonista divenne un vero personaggio del wrestling tramite il lottatore Keiichi Yamada, che ne vestì i panni dal 1989 al 2020. ▶

**DALLO SCHERMO AL RING**
Sopra, foto sul set: Azteckaiser e Antonio Inoki, probabilmente il più celebre wrestler giapponese; a destra: Azteckaiser si esibì (e vinse) all'INOKI BOM-BA-YE 2014 contro il lottatore Bob Sapp per pubblicizzare l'uscita della serie in Dvd.

**PRIMA DI MAZINGA Z**
Pilotati dall'interno, Dai-Machine (1), Astroman (2) e Muteki Gouriki (3) sono precedenti a Mazinger Z; alla lista potremmo aggiungere il robot Gam, figlio di Magma Taishi, che possiede una piccola cabina di pilotaggio in modalità aereo. Sotto: Red Baron, icona anni '70.

## Robottoni tokusatsu

I robot erano già apparsi molto prima del celebre boom animato degli anni '70. Dalle origini con *Tanku Tankuro* di Gajo Sakamoto (1934) all'arrivo di *Tetsuwan Atom* di Osamu Tezuka (1951), passando ai manga robotici di *Mitsuteru Yokoyama* come *Tetsujin 28* (1956), *Tetsu no Samson* (1962), *Midori no Maoh* (1965), *Giant Robot* (1967) e *Muteki Gouriki* (1968). Nel 1967 inoltre apparve il manga *Dai-Machine*, disegnato da Yukio Izumi che, assieme a *Gouriki*, rappresenta i primi super-robot pilotabili dall'interno.

Questo sistema fu proposto anche nella bozza di *Astroganga*, nel video pilota dal titolo *Astroman* (primavera 1972) dove il robot doveva essere pilotato mediante una navicella; idea poi scartata a favore della fusione tra il protagonista Kantaro e Astroganga, robot composto da metallo vivente. In mezzo a tutta questa esplosione di innovazione si inseriscono anche delle serie tokusatsu. Nel 1966 arriva la serie Tv *Magma Taishi*, tratta dall'omonimo manga di Osamu Tezuka, che rappresenta il primo robot trasformabile della storia, capace di diventare un aereo; nel 1967 venne trasposto in chiave *tokusatsu* anche *Giant Robot*, dal manga di Mitsuteru Yokoyama. Si deve però attendere il 1973, con *Jumborg Ace* e *Red Baron*, per vedere apparire i primi robot *tokusatsu* pilotati dall'interno. Nello specifico, il progetto di *Red Baron* iniziò nella primavera del 1972 a cura di Kazuhiko Watanabe e Hiroshi Saito di Nippon Television, che lo presentarono poi alla Senkosha. La serie uscì però l'anno seguente, sia per le tempistiche di realizzazione che per commemorare il 20° anniversario della Nippon Television. Sebbene non riuscì per certi versi ad anticipare *Mazinger Z* come prima serie tv con un super-robot pilotabile dall'interno, *Red Baron* detiene comunque il primato per essere stato il primo robot nello spazio, arrivando a combattere su Marte. Senza contare alcune innovazioni fondamentali, come quella per cui il pilota Ken Kurenai attiva il Red Baron attraverso un comando vocale e la sua impronta digitale. La serie ottenne un grande successo al punto che ne venne prodotta una seconda serie dal titolo *Mach Baron*.

**IL PRIMO TRASFORMABILE**
È Magma Taishi (a sinistra), creato da Osamu Tezuka; nel pilota della serie *tokusatsu* l'attore aveva il volto dipinto d'oro, poi però venne usata una maschera, perché la tintura gli danneggiava la pelle. A destra: la versione *tokusatsu* del Giant Robot di Mitsuteru Yokoyama.

dell'inquinamento sulla Terra. Brain sentenzia che la soluzione è quella di sterminare l'umanità, e manda i suoi robot a rastrellare le città. Uno di questi, Daitetsujin 17, viene prelevato da Saburo che lo converte a eroe per difendere il pianeta dalla minaccia del computer. L'esperienza con *Daitetsujin 17* portò la Toei, un anno dopo, a produrre assieme alla Marvel la serie *Supaidaman*, la versione giapponese e live action dell'Uomo Ragno. In questa sua nuova incarnazione però, l'eroe, divenuto un *Henshin Hero* a tutti gli effetti, avrebbe combattuto la minaccia del perfido Professor Monster e dei suoi mostri Machine Bem, con la capacità di ingigantirsi. Per fronteggiarli, Supaidaman chiama a sé l'astronave Marveller, e alla guida della sua automobile volante Spider Machine GP-7 si lancia dentro di essa trasformandola nel robot Leopardon.

La presenza di questo robot, pilotato dall'interno da un eroe *tokusatsu* in costume, divenne poi l'ispirazione finale per Toei per produrre, nel 1979, sempre con la Marvel, *Battle Fever J*, prima serie del genere *Super Sentai* a permettere ai cinque eroi mascherati di pilotare un super-robot, divenendo un marchio di fabbrica per il *franchise*. Lo stesso Stan Lee, in un'intervista, si congratulò per l'ottima riuscita della performance trovando la serie di suo gradimento.

**DAITETSUJIN 17**
Il primo e unico super robot creato da Shotaro Ishinomori sfrutta un sistema di comando simile per certi versi a quanto visto con *Tetsujin 28*. Il numero 17 del nome si pronuncia "*One Seven*" ed è un altro riferimento a Tetsujin 28. Infatti il numero 17 si ottiene sottraendo 1 dai numeri 2 e 8.

## Nuovi robot

A dieci anni dalla realizzazione della serie live action di *Giant Robot*, Toei Company decise di realizzare un nuovo robot da inserire in una serie *tokusatsu*. Venne quindi chiesto a Shotaro Ishinomori di ideare un nuovo robot gigante. Nasce così *Daitetsujin 17*. In origine, il robot doveva chiamarsi *Megalo-17* ma il nome fu cambiato nella proposta finale, in omaggio al *Tetsujin 28* di Mitsuteru Yokoyama.

*Daitetsujin* viene comandato a distanza dal giovane Saburo Minami, indossando un casco che collega le sue onde celebrali a quelle del computer principale del robot. La storia racconta della creazione del potente computer Brain, al fine di risolvere il problema

**SUPAIDAMAN**
È la serie che ha permesso a Toei di sviluppare l'idea di inserire un robot –il Leopardon – pilotato da un personaggio mascherato; qui a sinistra: durante una famosa intervista, Stan Lee, il patron della Marvel, incontrò Supaidaman rivolgendogli un caloroso e paterno "*Spiderman, figlio mio!*".

# NUOVI EROI
## L'INVASIONE DEI LIVE ACTION

Sono diverse le serie *tokusatsu* che arrivano anche sulle reti della nostra Penisola: tra Tv private e trasmissioni misteriose, ecco i titoli che hanno introdotto il pubblico italiano al genere.

di **Giovanni Lazzini**

## ULTRAMAN

La storia racconta di Shin Hayata, membro della SSSP (Scientific Special Search Party), che si trova in perlustrazione sul suo jet per indagare su una misteriosa sfera blu apparsa vicino ad un lago. Dal cielo però precipita un'altra sfera di colore rosso, che colpisce l'aereo di Hayata uccidendolo. Dalla sfera appare il gigante di luce Ultraman, proveniente dalla nebulosa M78, che si scusa con Hayata spiegandogli che egli stava trasportando il mostro Bemular dentro la sfera blu, ma che accidentalmente questa è caduta sulla Terra. Ultraman decide di rimediare al danno fondendosi con Hayata e riportandolo in vita, donandogli il dispositivo Beta Capsule che gli permetterà di trasformarsi in Ultraman per combattere la minaccia incombente dei mostri giganti e degli alieni. Inizia così la grande avventura di Shin Hayata nei panni di Ultraman, che terrà nascosta la sua identità ai suoi compagni della pattuglia scientifica indagando e combattendo assieme a loro i vari kaiju e alieni che tenteranno di portare scompiglio e distruzione sul nostro pianeta. La serie *Ultraman* è stata realizzata da Eiji Tsuburaya, il "Dio degli Effetti Speciali".

**EIJI TSUBURAYA**
Il creatore della serie di Ultraman. In un'intervista disse "*il mio cuore e la mia mente sono come quando ero bambino quando giocavo con i miei giocattoli e leggevo storie di magia. Il mio unico desiderio è di rendere felici coloro che andranno a vedere i miei film*". Sotto: le prime bozze di Bemular (a sinistra) e Redman (seconda e terza immagine), che hanno portato alla nascita di Ultraman (bozza preliminare a destra). All'inizio si voleva puntare su una sorta di mostro-eroe.

Ultraman eredita elementi e alcuni costumi pensati all'interno della serie *Ultra Q*, sempre diretta da Tsuburaya, e il legame si nota già dalla schermata iniziale con il logo di *Ultra Q* che si forma tra la vernice colorata che ruota per poi esplodere in una schermata rossa con il titolo *Urutoraman - Kusou Tokusatsu Shirizu*. L'emittente TBS chiese infatti a Eiji Tsuburaya e Tetsuo Kinjo di realizzare una serie che avrebbe mantenuto il tema di investigazione sui casi di alieni e mostri, ma inserendo un gigante che li potesse combattere. Dopo un primo progetto intitolato *Woo*, si passò alla bozza dal titolo *Gruppo di Ricerca Scientifica Speciale Bemular*, con il protagonista che si trasformava nell'alieno alato Bemular.

La bozza fu scartata ad eccezione dell'idea del gruppo di ricerca scientifica e di Bemular che divenne il nome del primo mostro affrontato da Ultraman. Infine un terzo progetto dal titolo *Redman* (recuperato poi nel 1972 per la serie Tv *Redman*, appunto) fu ripreso dall'artista Tohl Narita che lo perfezionò creando infine *Ultraman*, del quale realizzò anche il volto in creta. Narita fu uno degli artisti che ha influenzato la cultura dei telefilm *tokusatsu*, e con le sue creazioni di battaglie tra Ultraman e i *kaiju*, volle rappresentare la continua lotta tra l'ordine e il caos.

**IL DIPINTO DI TOHL NARITA**
Il modello e il dipinto dell'Ultraman di Narita, ripreso nel 2022 da Hideaki Anno e Shinji Higuchi per il film *Shin Ultraman*.

**GIGANTE GENTILE**
Secondo Furuya anche Ultraman doveva avere delle debolezze, così i bambini si sarebbero presi cura di lui. Ancora oggi Ultraman assume nuove forme in nuove serie tv, per la gioia degli appassionati. Sotto: Bin Furuya, L'attore dentro il costume di Ultraman. Nella sua interpretazione Ultraman non sferra mai il primo colpo. È il *kaiju* ad attaccare per primo e Ultraman lo blocca o lo schiva.

## Solo tre minuti

Narita non era d'accordo, ma lo staff apportò delle modifiche, aggiungendo gli spioncini negli occhi, la cresta sulla schiena (che copriva la cerniera del costume) e il Color Timer sul petto. Essendo lontano dalla sua stella, dopo la trasformazione il nostro eroe ha un tempo limite e il Color Timer gli segnala l'esaurimento delle energie passando dall'azzurro fisso al rosso lampeggiante. Un espediente ingegnoso per risparmiare sulle scene d'azione degli attori in costume. A partire dalla serie *Return of Ultraman* (*Kaettekita Ultraman*, 1971) il tempo venne fissato a 3 minuti (anche se ci saranno alcuni Ultraman con un differente tempo limite).

A vestire i panni di Ultraman l'attore Bin Furuya, che aveva già interpretato i mostri Kemur e Ragon nella serie *Ultra Q*. La sua statura e il corpo magro erano perfetti per il ruolo, al punto che Tohl Narita progettò il costume di Ultraman sulla base delle sue proporzioni: solo Furuya avrebbe potuto indossarlo!

## Come James Dean

Furuya divenne famoso per aver inventato la tipica posa ricurva di Ultraman, ispirata dall'attore James Dean in una scena nel film *Rebel Without* a Cause (Gioventù Bruciata) del 1955, e la posa mentre lancia il raggio Specium ispirata invece al "*Karate Chop*" del wrestler Rikidozan, sulla quale Furuya lavorò almeno 300 volte al giorno davanti allo specchio al fine di trovare la miglior resa davanti alla telecamera.

Nel corso della serie, a causa del deterioramento dei materiali della tuta, vennero realizzati tre tipi di costumi e maschere di Ultraman catalogati come tipo A, B e C. Nell'intervista al Tamashii Nation 2022, Furuya disse che quando indossò la tuta di tipo C provò una strana sensazione, come di non riuscire a percepirne la consistenza. Per questo, sebbene il tipo C avesse una tenuta migliore e alcune migliorie nella maschera, Furuya continuò a preferire la tuta di tipo A, che gli permetteva di cogliere meglio i movimenti.

In Giappone, *Ultraman* andò in onda dal 17 luglio 1966 al 9 aprile 1967 per un totale di 39 episodi. In Italia venne trasmessa incompleta dal marzo 1981, nelle reti private della Liguria (Tivuesse) e poi su Tele Capodistria. Nel 1967 viene prodotta da Toei la serie in 24 puntate *Captain Ultra*, trasmessa su TBS con l'intento di inserirla nel palinsesto tra la fine di *Ultraman* e l'inizio di *Ultraseven*. In Italia *Capitan Ultra* fu trasmessa dal settembre 1979 a partire da Tv Taranto. ►

# SPECTREMAN

L'uomo scimmia Gori (Stragor, in Italia) viene bandito come criminale dal suo pianeta. Arrivato sulla Terra ne è estasiato dalla bellezza ma non accetta l'inquinamento provocato dagli umani, decide così di conquistarla, supportato dalla scimmia Ra (Karas, da noi), sfruttando l'inquinamento per creare dei mostri giganti. Gli alieni dell'Alleanza Spaziale del pianeta Nebula 71 mandano sulla Terra il cyborg Spectreman, che assume l'identità del giornalista Joji Gamo (George Kandor, nella versione italiana) il quale, quando la minaccia dei mostri di Gori si fa pressante, riceve l'autorizzazione per tramutarsi, o meglio assumere il suo vero aspetto: Spectreman, gigante color dorato e ottone. Spectreman venne creato nel 1971 da Souji Ushio, fondatore di P Production, assieme a Toru Matoba. Ma il progetto iniziale era diverso da quello che conosciamo...

## Eroi felini

Nel 1967 la P Production aveva in mente un personaggio che indossava una maschera felina chiamato Jaguar Man, proposto in un video pilota che lo vedeva in azione contro dei dinosauri giganti. L'idea venne scartata e nello stesso anno fu prodotto un secondo pilota dal titolo *Leopard Man*, ma anche questo non convinse appieno lo studio, anche se la formula del supereroe con la maschera felina venne ripresa più avanti per la realizzazione delle serie *Lion Maru* (da noi *Ultralion*), *Fuun Lion Maru* e *Tiger Seven*.

Souji Ushio rimodellò il tutto proponendo a Nobutaka Takeda - all'epoca capo di Fuji Tv - un altro progetto dal titolo *Chojin Element Man*, in cui l'eroe poteva trasformarsi negli stati della materia (solido, liquido e aeriforme). Sebbene anche questa idea fu rifiutata, nel 1970 fu realizzato comunque un video pilota dal titolo *Space Ape-man Gori*, che racconta del criminale Gori, un uomo-scimmia dotato di grande intelletto, che viene espulso dal suo pianeta d'origine e arriva sulla Terra per conquistarla, rimanendo però paralizzato dalla vita in giù durante il violento atterraggio della sua astronave. Dall'altra parte, gli alieni dell'Alleanza Spaziale non vogliono trascurare i piani di Gori e inviano sul nostro pianeta il cyborg Spectreman, che assume una forma umana divenendo l'allenatore della palestra Dynamic Gym, nella città di Roppongi.

## Maschere, tute e titoli

L'aspetto del primo Spectreman era diverso, e solo in seguito lo staff rimodellò il tutto nello Spectreman che conosciamo. La maschera si deve a Toru Suzuki, che lavorò anche a *Giant Robot*, e fu completata in un solo giorno basandosi sulle informazioni dategli da Shigeru Inoue, Toru Matoba, Koji Bessho e Tomio Sa-

**JAGUAR E LEOPARD**
In principio fu Jaguar Man (a destra), che poteva aumentare le sue dimensioni e combattere i mostri giganti. Poi venne il video pilota con Leopard Man (in alto). I due felini, saranno poi la base per arrivare a *Lion Maru* e *Tiger Seven*.

gisu. A indossare il costume fu Koji Uenishi, che vestì anche i panni di Ultraseven. La maschera di Spectreman, oltre a conservare la colorazione dorata derivante dalla maschera di Jaguar Man, fu poi rivisitata. Ne esistono di tre modelli (come in *Ultraman*): tipo A, B e C. Invece la tuta, inizialmente, era composta da materiale fibrorinforzato (FRP), ma dato che rendeva difficile i movimenti si optò per una muta.

I volti di Gori e Ra furono realizzati da Ryosaku Takayama, che aveva già lavorato su Ultraman. Parte del contenuto della bozza iniziale venne mantenuto, ma al centro del dramma si inserì il problema dell'inquinamento. Per i primi 20 episodi, l'uomo-scimmia Gori fu il titolo principale, a partire dall'episodio 21, Fuji Tv chiese di cambiarlo in Space Ape-man Gori vs Spectreman, per poi modificarlo ulteriormente in Spectreman dall'episodio 40 fino all'episodio 63.

## Trasmissioni

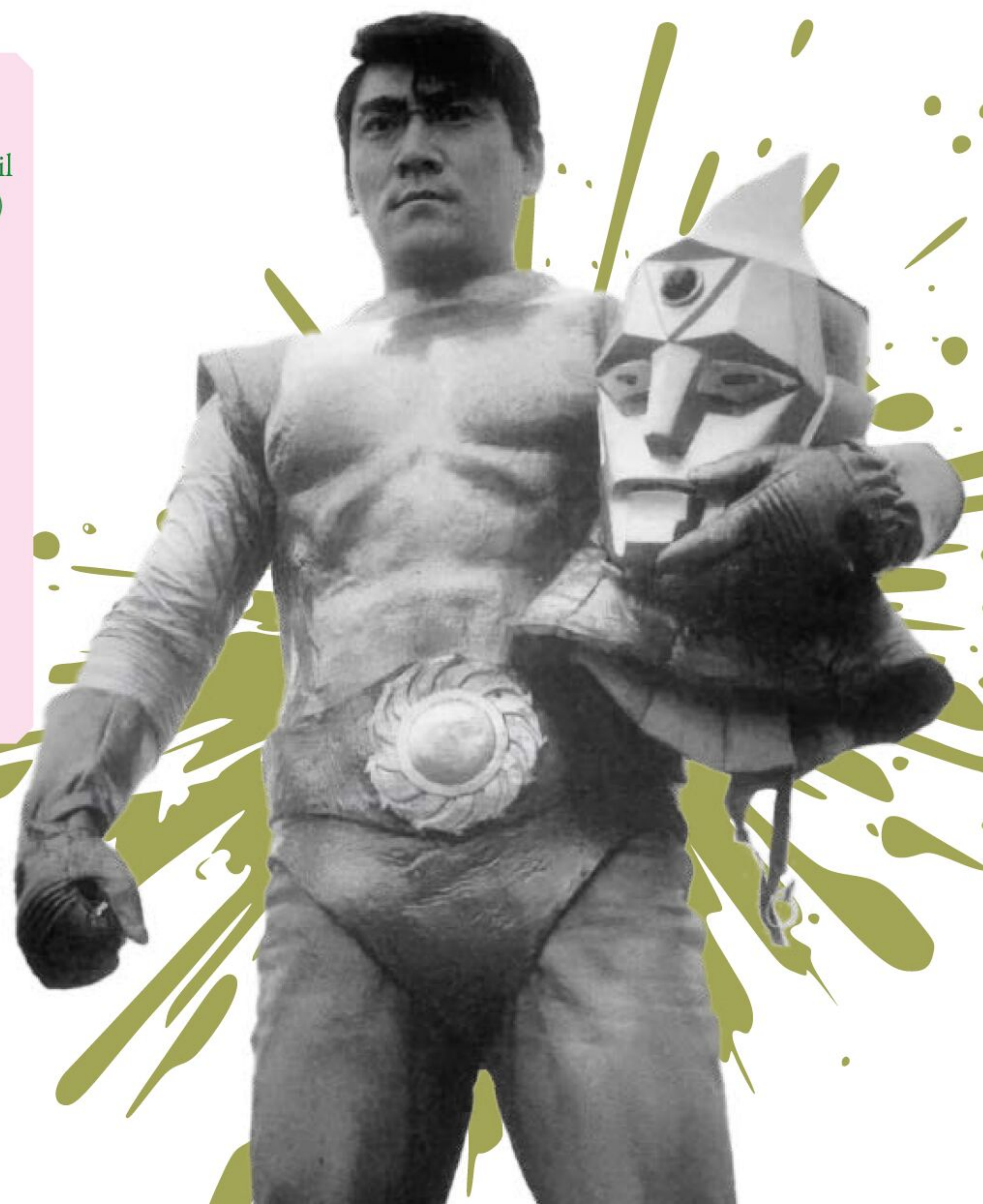
Dopo l'episodio pilota, la produzione iniziò a ritmo sostenuto e *Spectreman* debuttò senza problemi, ma i dati d'ascolto del primo episodio registrarono uno share del 8,3%, anche per la presenza nel palinsesto televisivo dell'anime *Kyojin no Hoshi* (*Tommy la Stella dei Giants*).

**FASCINO VINTAGE**
Il primo Spectreman sfoggiava una tuta rossa e nera e una maschera argentata a punta che lasciava scoperta la bocca. A destra Gori (Stragor) intelligentissimo uomo-scimmia che sfrutta l'inquinamento per creare i suoi mostri giganti.

**KOJI UENISHI**
Nella serie interpretò anche il gorilla Ra (Karas) e fu responsabile delle scene di combattimento con la spada e del casting degli attori. È sempre lui il Gori e lo Spectreman del video pilota, e fu sua l'idea della maschera che lascia scoperta la bocca.

Tuttavia, gli ascolti aumentarono dall'episodio 15 del 10 aprile 1971. In Giappone, *Spectreman* fu trasmesso dal 2 gennaio 1971 al 25 marzo 1972 per un totale di 63 episodi.

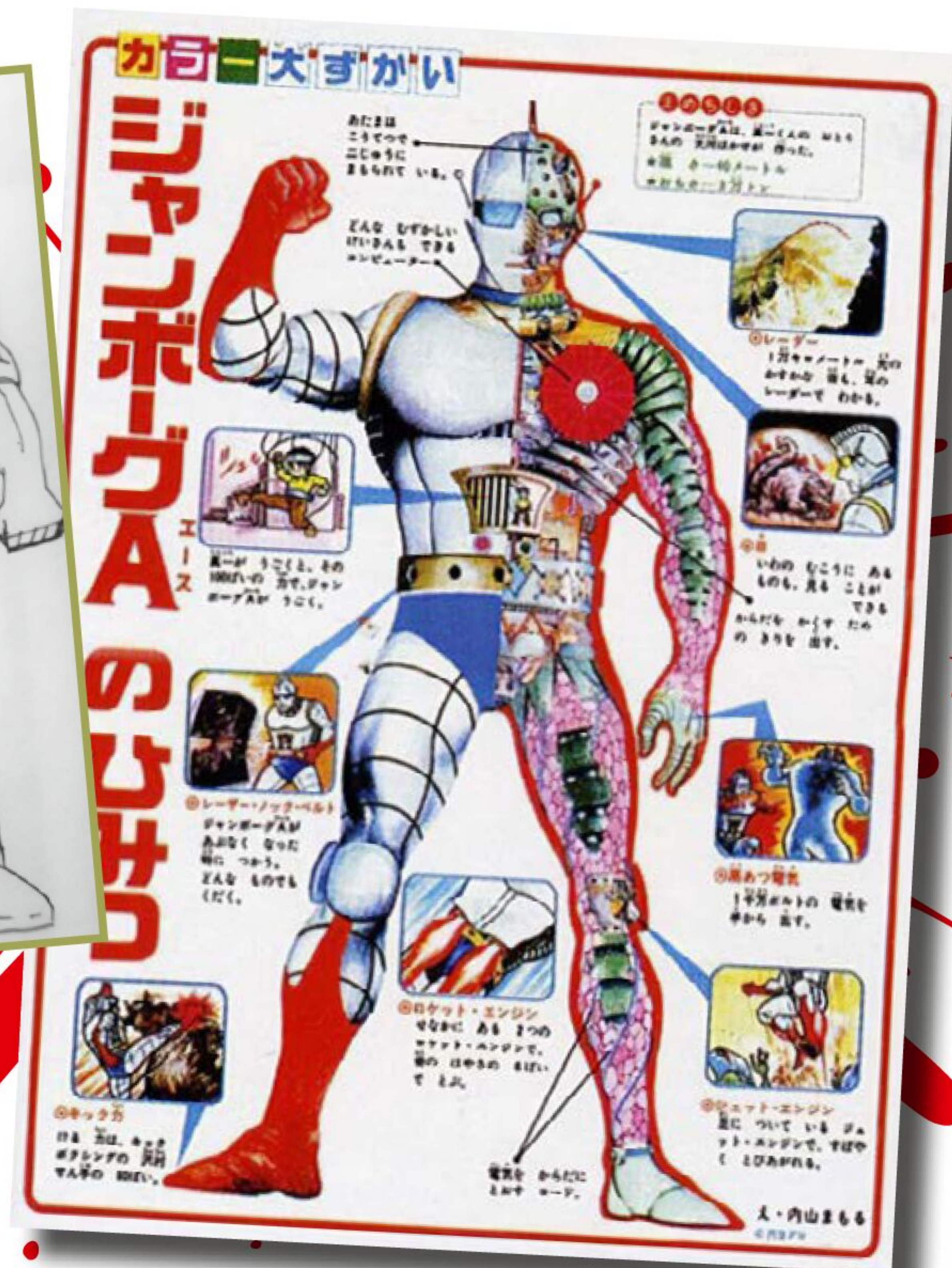
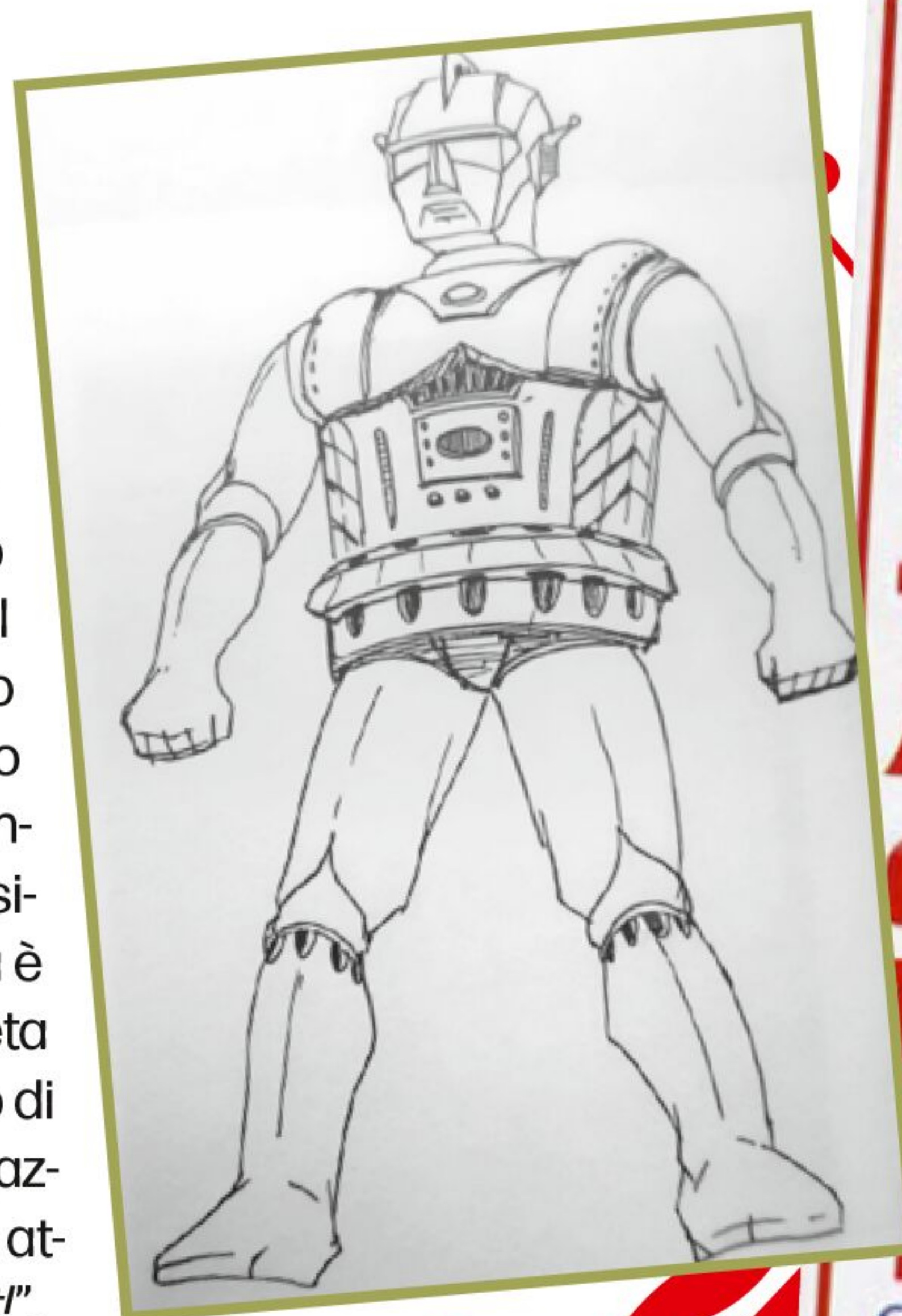
Nel 1971, oltre alla serie *Return of Ultraman*, andò in onda la prima serie di *Kamen Rider* e questo portò la P Production ad intensificare le scene di combattimento in cui Spectreman rimaneva con la statura umana. Nonostante lo strapotere televisivo di Ultraman e Kamen Rider, Spectreman riuscì comunque a ritagliarsi una sua fetta di meritata popolarità.

In Italiala serie  è approdato sulle emittenti private (a partire da quelle piemontesi) in due blocchi: i primi 14 episodi nel 1979, e i restanti nel 1981. ▶

# JUMBORG ACE

Il fattorino Naoki Tachibana, mentre è in volo sul suo Cessna 150 per delle consegne, scopre che suo fratello, membro del gruppo di difesa PAT (Protecting Attacking Team), è stato ucciso da un mostro. Il PAT riesce a trovare il mostro e Naoki cerca di speronarlo con il suo aereo ma viene abbattuto. Naoki e il suo aereo vengono così teletrasportati in un'altra dimensione dall'alieno Emerald (nell'aspetto molto simile a Ultraman). Emerald spiega che la Terra è sotto l'invasione degli alieni malvagi del pianeta Gross. Con la sua tecnologia modifica l'aereo di Naoki nel robot Jumborg Ace, e dona al ragazzo un orologio da polso mediante il quale può attivare la trasformazione al grido di "*Jum-Fight!*".

## Alla guida del robot

Naoki pilota il robot dall'interno, attraverso i suoi stessi movimenti. L'idea risale al 1966, quando Tsuburaya voleva realizzare una serie con un robot gigante e studiò come rendere uomo e macchina una cosa sola. Nel 1969 venne avanzata una proposta da Narumitsu Taguchi, e nel 1970 fu realizzato il manga per Shogakukan con il titolo *Jumborg X*, disegnato da Kentaro Nakajo. Successivamente venne sviluppato il robot Jumborg Ace, che si differenzia solo in parte da Jumborg X (l'abitacolo in X si trova nell'addome; in Ace è dietro l'occhio sinistro). Al manga di Nakajo seguirono nello stesso anno le versioni di Eiichi Miyasaka e Mamoru Uchiyama.

Come *Red Baron* di Senkonsha, anche *Jumborg Ace* arrivò tardi in Tv ma ottenne un buon successo, divenendo il primo robot pilotabile dall'interno, comandato mediante i movimenti del pilota (espediente che rivedremo nell'anime robotico *Tosho Daimos* del 1978).

**PRIME BOZZE**
Sopra: la bozza originale di Jumborg Ace della fine degli anni '60, che già rimanda al robot che apparirà nella serie tv nel 1973. A destra, lo schema interno apparso nelle riviste giapponesi che però presentava ancora la cabina di pilotaggio nell'addome.

Il primo episodio ebbe un indice di ascolto del 13,5% a Tokyo e del 19% a Osaka, mantenendo una valutazione costante del 10% per il resto della serie. I 50 episodi vennero trasmessi in Giappone dal 17 gennaio al 29 dicembre 1973. In Italia la serie venne trasmessa incompleta a partire dal novembre del 1985 sulle emittenti private in Lombardia (TelePadania Uno) e Lazio (TeleRoma 56).

Chiudiamo con una curiosità: in Tailandia è stato realizzato,nel 1974, il film *Jumborg Ace & Giant*, coprodotto da Tsuburaya e Chaiyo Productions. Il film non fu distribuito in Giappone mentre invece arrivò in Italia nel 1976 con il titolo *Gli Uomini di Marte*.

**UNA FAMIGLIA ALLARGATA**
A sinistra: Jumborg Ace e suo fratello Jumborg 9; il loro design fu rivisitato per creare Jean-bot e Jean-nine, presenti nei film della saga di *Ultraman Zero*; al centro: il manga *Jumborg X* presenta un robot pilotato dall'interno che collabora anche con Ultraman e Ultraseven a conferma del suo legame con l'universo Ultra. Qui di fianco: anche Mirrorman e Fireman condividono con Jumborg Ace l'universo degli Ultraman.

# LION MARU (ULTRALION)

Il misterioso Gonsun acquisisce le arti della stregoneria durante un addestramento sulle montagne dell'Himalaya e decide di sfruttarle per conquistare il Giappone, già dilaniato da guerre civili, sotto il nome di Grande Re Demone Gonsun. Vedendo una minaccia nel maestro Kashin Koji, che aveva studiato come lui la stregoneria in Tibet, manda il suo subordinato Orochi ad ucciderlo. Percependo il pericolo, Kashin Koji dona ai suoi tre allievi (Shishimaru, Saori e Kosuke) le armi per contrastare Gonsun. In particolare, Shishimaru riceverà la spada che Kashin Koji ereditò dal suo maestro in Tibet, e che gli permetterà di trasformarsi in Lion Maru, spadaccino dal volto di leone con una folta criniera bianca. Il soggetto nacque in buona parte dai buoni ascolti di *Spectreman*, e si basava sulla rivisitazione del video pilota di *Leopard Man* dal quale Souji Oshio aveva pensato ad una bozza dal titolo *Lion Man* poi scartato, perché già usato in un fumetto americano. Su proposta di Nobutaka Takeda, il tutto fu convertito in un dramma storico ambientato nel Giappone feudale, mantenendo però l'idea dell'eroe in costume che indossa una maschera di felino.

La serie prodotta da P Productions contiene una buona dose di scene d'azione, alcune anche pericolose per gli attori (a partire dallo stesso Tetsuya Ushio, che vestì i panni del protagonista Shishimaru, che si ruppe una gamba durante le riprese dell'episodio 7 mentre percorreva un sentiero roccioso; senza contare che quando si esercitava per le scene a cavallo cadde e si fece male alla schiena).

Per volere di Koji Bessho, negli episodi 3 e 5 venne inserito l'attore Tetsuo Narukawa, che aveva interpretato Joji Gamo in *Spectreman* e che qui vestì il ruolo di Jotaro Gamo. Dall'episodio 27 apparirà poi il personaggio di Tora Jinosuke/Tiger Joe, realizzato dai produttori Souji Ushio, Koji Bessho e il regista Koichi Ishiguro dopo un incontro con lo sceneggiatore Tatsuo Tamura, al fine di prolungare la serie proponendo lo scontro simbolico tra leone e tigre. Questa idea portò infatti lo staff a creare nel 1973 il personaggio di *Tiger Seven*. Dato il buon indice d'ascolto ottenuto da *Lion Maru* venne messa subito in cantiere il sequel *Fuun Lion Maru*.

In Giappone la serie *Lion Maru* fu trasmessa dal 1 aprile 1972 al 7 aprile 1973, per un totale di 52 episodi, mentre nel 2006 fu realizzata una serie di 13 episodi dal titolo *Lion-Maru G*. In Italia, la serie storica è andata in onda con il titolo *Ultra Lion* a partire dal marzo 1984 debuttando sulle reti private della Campania (come Canale 21) arrivando poi a tutta la Penisola. ►

**ISPIRAZIONE KABUKI**

Shishimaru, grazie alla Spada della Sabbia d'Oro, si trasforma in Lion Maru, lo spadaccino dalla folta criniera ispirato al teatro kabuki. La trasformazione si avvia con la frase *"Forze del Bene! Forze della Luce! Vento! Venite da me!"*.

**ALTRI LEONI**

Qui di fianco: *Lion Maru G* è ambientata nel 2011 nel quartiere a luci rosse di Tokyo, dove vengono perpetuati crimini efferati a causa di un farmaco per lenti a contatto chiamato Skull Eyes. A destra: *Fuun Lion Maru* ha per protagonista il giovane Dan, fratello di Shishimaru. La nuova serie non ebbe il successo sperato e la produzione decise di cambiare il tutto con lo show successivo, *Tiger Seven*.

# TIGER SEVEN

Durante una spedizione archeologica tra le sabbie del Sahara, il professor Takigawa scopre le rovine dell'Impero di Mu. La squadra di spedizione però rompe il sigillo risvegliando dal loro sonno - durato 14000 anni - gli antichi uomini di Mu, che attaccano il gruppo incluso Go, il figlio del professor Takigawa che stava impedendo a suo padre di continuare gli scavi. Go morirà, ma per rianimarlo il professore decide di impiantare nel suo corpo un cuore artificiale, donandogli poi un medaglione che aveva rinvenuto tra le rovine. Questi due elementi permetteranno al ragazzo di trasformarsi nel cyborg Tiger Seven, al grido di "*Tiger Spark!*".

Il professor Takigawa verrà poi ucciso dagli uomini di Mu, e Go combatterà contro di essi nei panni di Tiger Seven per vendicarne la morte. Il nome di Tiger Seven deriva dal fatto che ogni parte del suo corpo ha un superpotere: fronte, occhi, orecchie, zanne, artigli, mani e piedi.

## Jeeg e Tiger

La storia di Tiger Seven ha sicuramente ispirato Go Nagai, Dynamic e Toei per la realizzazione della trama e del soggetto di *Jeeg robot d'acciaio*. Si possono infatti notare molte similitudini nella storia e nelle vicende, a partire dalla conversione in cyborg di Go al quale il padre dona un cuore artificiale e un medaglione con la raffigurazione di una tigre per permettergli di trasformarsi in Tiger Seven, speculare alla storia di Hiroshi Shiba in *Jeeg*, alla campana di bronzo nel suo corpo e al medaglione che ha al collo con l'effige della testa del robot. Anche la morte del padre di Go è simile a quella del padre di Hiroshi, mentre il cervello dell'Imperatore di Mu conservato in una grande ampolla ricorda molto il cervello dell'Imperatore delle Tenebre nel manga *UFO Robot Grendizer*, disegnato da Gosaku Ota.

In Giappone la serie venne trasmessa dal 6 ottobre 1973 al 30 marzo 1974 per un totale di 26 episodi. In Italia è arrivata con il titolo *Tiger Man* dal novembre del 1981, sulle reti della Lombardia (Antenna 3) e su altre emittenti della Campania (TVA 64) e dell'Emilia Romagna (TeleRomagna).

**EROE PER SETTE**
Tiger Seven è l'eroe dal volto di tigre nato per fronteggiare la minaccia dell'Impero di Mu. Il suo nome deriva dal fatto che possiede ben sette capacità speciali.

**CUORI E ACCIAIO**
Tiger Seven ha sicuramente ispirato per certi versi quello che sarà, nel 1975, *Kotetsu Jeeg*, e non è un caso che l'aspetto stesso di Jeeg sia simile proprio a quello di una tigre. Come non è un caso la presenza della tigre Baruba in *Kotetsu Shin Jeeg*.

**POTERE DEL DAIMONIUM**
La fonte di energia di Zaborgar è il Daimonium, che può dare vita alla materia inorganica; l'arma più potente è un cannone che esce dalla bocca. Qui sopra: Takehisa Yamaguchi, che interpreta Yutaka Daimon, non era un esperto di arti marziali, ma le sue scene d'azione sono tutte credibili. A destra: la versione per il cinema, diretta da Nobuhiro Iguchi, uscita in Giappone nel 2011.

# ZABORGAR

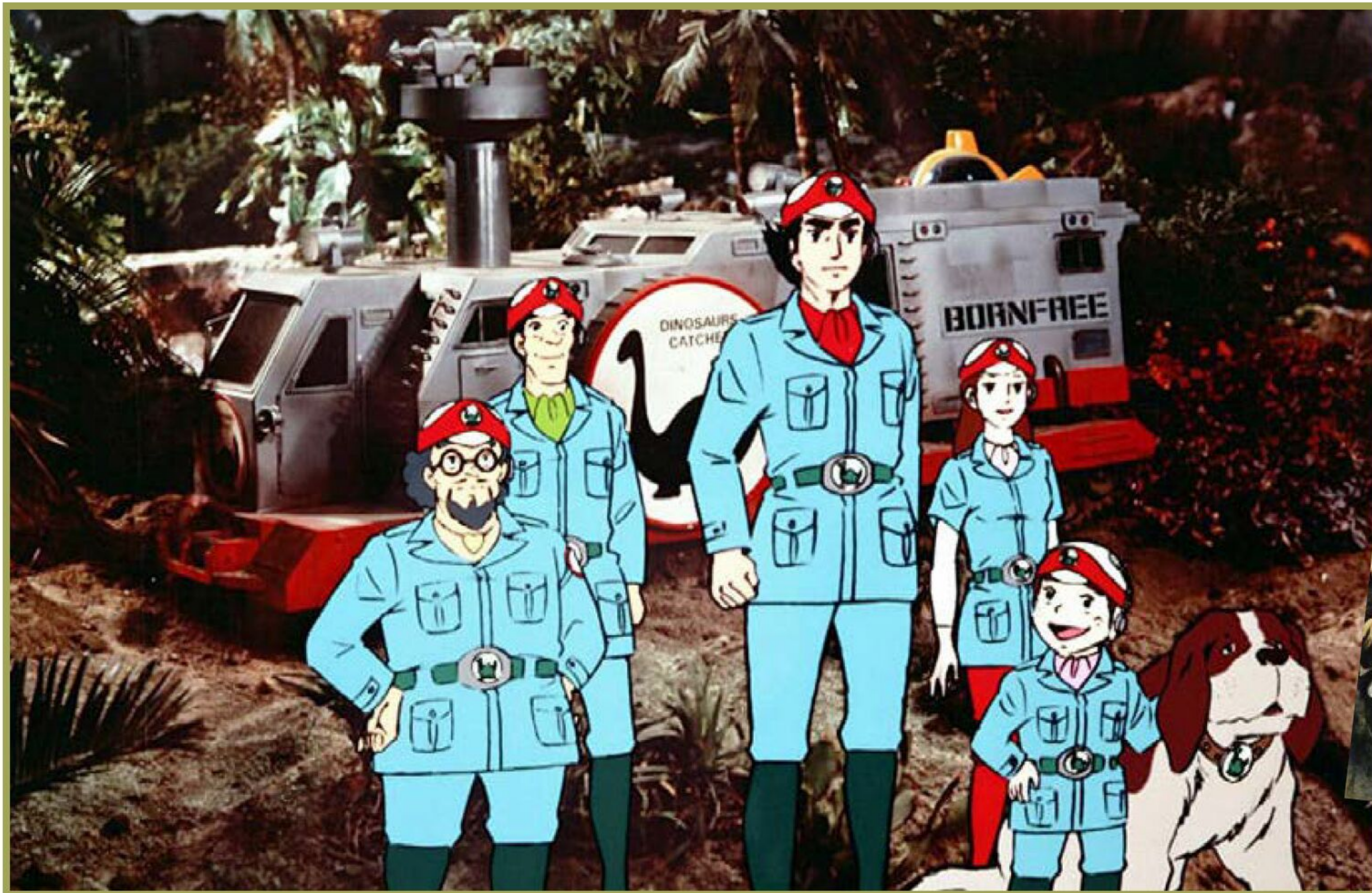
L'organizzazione criminale Sigma, capeggiata dal Dottor Akunomiya, vuole arricchirsi rubando inestimabili reperti archeologici e progetti tecnologici. L'agente di polizia Yutaka Daimon scopre che suo padre, il professor Daimon, è stato ucciso da Sigma che si è impadronita del progetto segreto dell'energia Daimonium. Il professore ha lasciato un messaggio video a suo figlio, ordinandogli di combattere Sigma con il robot Zaborgar (capace di trasformarsi in una motocicletta, Machine Zaborgar) che lo aiuterà a sconfiggere i temibili mostri cyborg detti Mecha-Animals (a cui seguiranno i Mecha-Borg) e i sette collaboratori del Dottor Akunomiya, spalleggiato dalla donna cyborg Miss Borg (che si trasforma in un robot corazzato).

## Si cambia mood

Dall'episodio 40, con la sconfitta di Akunomiya, appare l'Armata dei Dinosauri Robot guidata dal mostro a tre teste Majin Mitsu Kubi e dai suoi sottoposti Akuma Hat e Meza. Alla lotta di Yutaka e Zaborgar si unirà poi Ken Matsue, che guida la motocicletta Machine Bach capace di unirsi a Zaborgar trasformandolo in Strong Zaborgar.

La serie fu pensata per colmare i bassi ascolti di Fuun *Lion Maru* e di *Tiger Seven*, dovuti alla loro atmosfera cupa e drammatica. Lo staff, a detta di Koji Bessho, basandosi sulla bozza di Kazuo Koike (creatore di *Crying Freeman* e *Lone Wolf and Cub*), puntò sul tema poliziesco abbinato a scene di karate e alla presenza di un robot trasformabile. L'apporto di Koike fu veramente marginale in quanto tutto fu gestito alla fine da Shozo Uehara, Koji Bessho e Tomio Sagisu, sotto la produzione di Hisaharu Matsubara e Koichi Ishiguro; il titolo iniziale doveva essere *Jupiter Q*.

Il design di Zaborgar fu realizzato da Shigeru Fujita e inizialmente doveva trattarsi di un'auto trasformabile in robot. La collaborazione in battaglia tra Daimon e Zaborgar trasmette e rafforza il legame tra uomo e macchina. La serie fu trasmessa in patria dal 6 aprile al 27 dicembre 1974, per un totale di 52 episodi, mentre in Italia venne trasmessa a partire dal settembre 1981 sulle emittenti del Veneto (Canale Venezia 44). Nel 2011 è stato realizzato un film celebrativo dal titolo *Karate Robot Zaborgar* dello studio Nikkatsu. ▶

**STRONG ZABORGAR**
Nasce dalla combinazione della Machine Zabogar con la motocicletta Machine Bach guidata da Ken Matsue. La sua arma finale è lo *Strong Bazooka Fire*, due cannoni sui fianchi che può anche usare come pistole.

# BORN FREE

1996. La Terra subisce le conseguenze dell'avvicinamento della cometa Abby e dai movimenti della crosta terrestre i dinosauri, che vivevano in grotte profonde, si risvegliano e riemergono in superficie. L'evento porta interesse della comunità scientifica che decide di salvaguardare i dinosauri istituendo il gruppo denominato Born Free Corps, con il compito di proteggere i rettili giganti dal clima della Terra diverso dal periodo Mesozoico, ma soprattutto per fermare i bracconieri che vogliono invece uccidere o catturare i dinosauri per trarne profitto.

Born Free Corps è il gruppo reclutato dal Dottor Masaki ed composto da Joji Kitayama, Akira Gonda, Saburo Koyama, Reiko Maki, Masao Maki e dal cane Dom. Il nome Born Free è quello del mezzo anfibio principale utilizzato per le missioni di salvataggio dei dinosauri. Il mezzo è suddiviso in due parti: la prima unità munita di un cannone con raggio tranquillante e dotata di una cabina di pilotaggio, sala controllo e zona soggiorno, e la seconda unità con vari meccanismi di sistema. Al suo interno inoltre sono alloggiati i moduli di supporto per le missioni aeree, terrestri e acquatiche. Può operare in acqua sfruttando le due grandi ruote che ha su entrambi i lati che fanno anche da galleggianti. Sulle ruote vi è inoltre anche il simbolo di un plesiosauro, logo del gruppo Born Free.

**IL GRUPPO BORN FREE**
Il gruppo che forma il team del Born Free, il mezzo anfibio adibito al salvataggio dei dinosauri e alla lotta dei bracconieri.

## A tecnica mista

La serie, che si ispira alla scoperta archeologica dello scheletro del Taniwasaurus nel 1976, eredita in parte la fusione tra live action e animazione tradizionale già sperimentata quell'anno dalla Tsuburaya Production con la serie di *Azteckaiser*, ma già nel 1974 e 1975 la casa di produzione realizzò una serie di video pilota per proporre il progetto, e soprattutto per dimostrare la fattibilità della tecnica mista che univa le scene dal vivo con quelle animate.

Le animazioni di *Born Free* vennero curate dalla Sunrise, mentre le scene con i dinosauri furono realizzate in *stop motion* usando per i mezzi i classici modellini che venivano mossi in fondali realizzati a mano. La serie è stata trasmessa in Giappone dal 1 ottobre 1976 al 25 marzo 1977, per un totale di 25 episodi, mentre in Italia arriva a partire dall'aprile 1981 sulle reti della Lombardia con il titolo *Born Free – il risveglio dei dinosauri*.

**LIVE-ACTION E ANIMAZIONE**
*Born Free* è un opera *tokusatsu* davvero particolare perché unisce l'animazione tradizionale a delle scene con modellini di dinosauri mossi con la tecnica dello stop motion.

**L'EROE E I SUOI ANTAGONISTI**
A sinistra: I-Zenbo (o Super I-Zen), il gigante nato dalla fusione di Zen che entra nel circuito di Ai; il suo tempo limite di trasformazione è di 3 minuti e 30 secondi. A destra: il tirannosauro Ururu, in grado di controllare gli altri dinosauri. Al centro; Gottes, imperatore del regno sotterraneo.

# I-ZENBORG

La storia si basa sulla teoria della terra cava e sul presupposto che i dinosauri siano sopravvissuti nascosti in un regno sotterraneo, dove hanno sviluppato elevate capacità fisiche e cognitive. Uno di questi, il tirannosauro Ururu, controlla telepaticamente gli altri dinosauri e si lancia alla conquista della Terra.

Il Dottor Tachibana cerca di fermare l'invasione, ma muore in un incidente dove rimangono feriti anche i suoi due figli Ai e Zen. Il Dottor Tori, assistente di Tachibana, preleva i loro corpi, li converte in cyborg e porta a termine il progetto di realizzazione dei due mezzi I-Zen 1 e I-Zen 2. I-Zen 1 può poi trasformarsi nel veicolo aereo I-Zenborg Go. Per avviare la trasformazione Zen e Ai gridano *"I-Zen Cross"* e incrociano le braccia, diventavano rispettivamente il pilota e il computer centrale del veicolo. Visti gli scarsi ascolti, dall'episodio 20 si decise di far fondere Ai e Zen (al grido "*Bo Change*") nel gigante I-Zenbo (Super I-Zen, in Italia), sfruttando l'elemento dell'eroe gigante contro i mostri dinosauri.

## Nuovi elementi

Da qui in poi il pubblico assiste alla sconfitta di Ururu e alla comparsa del Re Demone Gottes, seguito successivamente della sua compagna Sobina. *I-Zenborg* è la seconda serie della "Tsuburaya Dinosaur Trilogy". Inizialmente proposta con il titolo *Born Free part II*, si decise di rappresentare i dinosauri come mostri giganti feroci, ereditando dalla serie precedente la fusione tra live action e animazione tradizionale, ma eliminando le dispendiose scene in stop motion realizzate con i modelli dei dinosauri, passando direttamente ai classici attori in costume sul set. I contenuti della serie furono presentati nella prima proposta, che raccontava di una storia d'amore e di una feroce battaglia tra un esercito di dinosauri (tramutati in mostri feroci) e un gruppo di eroi legati dal destino e pieni di spirito combattivo. Il titolo fu cambiato in *Fight! Ai-Zenborg* e poi fissato in *Kyoryu Daisenso Ai-Zenborg*.

Il progetto iniziale non prevedeva ancora la coppia di personaggi principali uomo e donna, finché il direttore Yasuo Takahashi di Tomy (oggi Takara Tomy) decise il titolo della serie e lo staff introdusse i cyborg Ai Tachibana e Zen Tachibana (da qui il titolo *Ai-Zen-Borg*). In Giappone andò in onda dal 7 ottobre 1977 al 30 giugno 1978, per un totale di 39 episodi, mentre in Italia fu trasmessa dal gennaio 1981 sulle reti private del Lazio (La UomoTv). ►

**AI E ZEN**
La fusione uomo-donna non era una novità per la Tsuburaya. Già nel 1972, con *Ultraman Ace*, i due protagonisti, Seiji Hokuto e Yuko Minami, univano i loro anelli per dare vita al gigante di luce.

# KOSEIDON

Nel futuro, l'umanità ha la capacità di viaggiare nel tempo grazie alla scoperta delle particelle dei tachioni, che permettono di superare la velocità della luce e raggiungere così epoche remote, come il periodo Cretaceo nell'era Mesozoica. Qui gli esseri umani stabiliscono le loro colonie e l'Ufficio di Gestione dello Spazio-Tempo istituisce il Time G-Men Koseidon Corps, una squadra speciale alla guida della potente macchina del tempo Koseidon. La loro missione è proteggere il passato e garantire la sicurezza dei viaggi nel tempo. Nel 2001 però, il Giappone viene scombussolato da misteriosi disastri che risalgono proprio al periodo Cretaceo.

Il gruppo del Koseidon scopre che la causa dei disastri nel presente è dovuta agli attacchi degli alieni Godmes nel Cretaceo. Si tratta di creature che si sono evolute dalle piante e che mirano alla conquista della Terra. Il gruppo incontrerà poi una fuggitiva aliena, la principessa Altasia, che con il suo robot Big Radgy si unirà a loro. Quando la minaccia delle truppe dei Godmes si fa pressante, allora il protagonista Toki Go viene rivestito da una potente tuta rossa divenendo l'eroe Koseider e viene sparato letteralmente come un cannone umano dal mezzo Faitus-go alloggiato nel Koseidon assieme al mezzo Hakuasu-go.

## Questione di secondi

Il suo tempo limite è di 2 minuti, ma più avanti nella serie (grazie al potere ricevuto dall'energia della Supernova racchiusa nel Libro Segreto del Cosmo) aumenterà le sue capacità potendo persino fermare il tempo per 30 secondi. *Koseidon* è il terzo capitolo della "*Tsuburaya Dinosaurs Trilogy*" anche se, a differenza di *Born Free* e *I-Zenborg*, fu realizzato totalmente con scene live action senza alcuna sequenza animata; i dinosauri hanno qui un ruolo secondario, nella lotta tra la squadra del Koseidon e gli alieni di origine vegetale Godmes.

Il tutto viene condito con la teoria dei paradossi temporali, tema su cui Tsuburaya Productions voleva puntare per rivolgersi ad un pubblico più adulto e che inizialmente non risultò soddisfacente per gli sponsor, che volevano invece puntare su un target di bambini. La serie fu trasmessa in Giappone dal 7 luglio 1978 al 29 giugno 1979, per un totale di 52 episodi. In Italia invece arrivò a partire dal settembre 1981 sulle reti private del Lazio (Quinta Rete).

**VIAGGI NEL TEMPO**
Sopra: la potente macchina del tempo inviata nel periodo Cretaceo per fermare l'avanzata degli alieni Godmes. Da notare come nell'edizione italiana si sia mantenuto in fase di doppiaggio il termine Godmes con la pronuncia giapponese "*godomesu*".

**KOSEIDER**
È il guerriero del tempo dalla tuta potenziata color rosso, che viene sparato dal cannone Faitus Bomber per raggiungere il luogo dove si trovano i Godmes.

**FANTASMA E METEORA**
Hayato e Ryu si trasformano negli eroi mascherati Nagareboshi e Maboroshi (Meteora e Fantasma) una sorta di ninja futuristici con calzamaglia a rete metallica, cintura, elmo e grandi occhiali.

# GUERRE FRA GALASSIE

L'umanità inizia una grande migrazione nello spazio per raggiungere nuovi pianeti dove costruire delle colonie. Il XV Sistema Solare, che dista quindici anni luce dalla Terra, possiede ben tre pianeti abitabili: Theta (Sheita nella versione nostrana), Anaris (Ahalis) e Velda (Belda). Questi però vengono invasi dall'Impero Gavanas (da noi Impero Gavariano), comandato dal terribile Roxeia XIII. Su questi pianeti iniziano a nascere dei gruppi di ribelli, in particolare i due ragazzi Hayato e Ryu che vengono aiutati dalla misteriosa Sophia che dona loro la nave da combattimento Liabe-Go (Li She in Italia).

Assieme ad Hayato e Ryu ci saranno anche l'uomo-scimmia Balou e il robot Tonto. Sebbene si possa notare una discreta ispirazione al film *Star Wars*, la serie possiede alcuni elementi tipici del genere *tokusatsu*. Hayato e Ryu infatti possono trasformarsi negli eroi mascherati Nagareboshi e Maboroshi (Meteora e Fantasma, nella versione in italiano). Gli attori che interpretano Hayato e Ryu sono Hiroyuki Sanada e Akira Oda, mentre gli attori che vestono i panni di Nagareboshi e Maboroshi sono Jun Murakami e Osamu Kaneda (sostituito poi da Tsutomu Kitagawa), celebri per i ruoli in molte serie *tokusatsu*. Il titolo originale giapponese della serie televisiva è *Uchu kara no Messeji: Ginga Taisen* ed è un soggetto creato da Shotaro Ishinomori che si basa su quanto visto nel film lungometraggio *Uchu Kara no Messeji* (o *Message from Space*) dell'aprile 1978.

## 500 disegni

Si dice che Shotaro Ishinomori abbia realizzato quasi 500 disegni selezionandone 20 personaggi per adattarli all'opera. Toei Company decise poi di rielaborare quanto sperimentato con il film *Message from Space* e realizzare la serie televisiva, collocata dopo tre anni dalla storia del film, con rimandi e ispirazioni evidenti al *Guerre Stellari* di George Lucas.

Per il primo episodio, la serie televisiva registrò un indice di ascolto del 10,9%, mentre dal secondo episodio venne segnalato un crollo al 5,2%, mantenendo una valutazione del 6% per il resto della serie. La serie venne trasmessa in Giappone dal 8 luglio 1978 al 27 gennaio 1979 per un totale di 27 puntate. In Francia è nota con il titolo di *San Ku Kai*, mentre Italia è stata mandata in onda a partire dall'ottobre 1979 sulle reti private del Lazio (Quinta Rete) con il titolo *Guerre fra Galassie*. ►

**ISPIRATO DA STAR WARS**
Chiara l'influenza di *Star Wars*: Hayato e Ryu ricordano molto Han Solo e Luke Skywalker; Sophia è una controparte della principessa Leila; Balou e Tonto ricoprono il ruolo di Chewbacca e R2-D2 mentre Roxeia XIII quello di Darth Vader.

# MEGALOMAN

La serie racconta dell'invasione del pianeta Rosetta da parte degli alieni Black Star (Tribù dal Sangue Nero, in Italia) comandati dal Generale Dagger (da noi Capitan Delitto). Il giovane Takashi Shishido fugge sulla Terra assieme a sua madre Rosemary, dopo che il padre è stato ucciso da Dagger. Sulla Terra, Takashi entra in una scuola di arti marziali con gli amici Seiji Kurogawa, Hyosuke Yuri, Ippei Mashira e Ran Takamine.

Rosemary, con l'arrivo di Dagger sulla Terra, dona al figlio i braccialetti-megalon, che gli permettono di trasformarsi in Megaloman. Gli amici di Takashi scoprono così la sua identità, e Rosemary li invita ad unirsi alla loro causa in difesa del pianeta Terra donando anche a loro dei braccialetti capaci di tramutarli in eroi con delle tute colorate. Il dramma poi evolve con la scoperta che Dagger è nientemeno che il fratello di Takashi.

*Megaloman* venne creato da Tetsu Kariya nel 1979 e la serie Tv fu prodotta dalla Toho, che si ispirò a *Ultraman*, anche se aveva già sperimentato un prodotto con un eroe gigante nel 1973 con *Zone Fighter*, serie in cui il protagonista, in alcune puntate, incontra perfino Godzilla.

## Capelli e peli

Il personaggio di Megaloman però, a differenza di Ultraman, avrebbe avuto sulla testa una folta capigliatura bianca realizzata con peli di yak sbiancati, a riprendere nello stile i movimenti e le proiezioni artistiche del teatro kabuki. La folta capigliatura di Megaloman venne creata da Eizo Kaimei e Shinichi Wakasa della Kaimei Productions, sfruttando la stessa tecnica utilizzata per i capelli di Magma Taishi.
Toho aveva sperimentato anche questa idea già nel 1972 con la serie *Godman*, e i peli che adornavano la capigliatura di Megaloman vennero poi riutilizzati sul corpo di Mothra nel film *Mothra 3*.

*Megaloman* fu realizzato traendo vantaggio dal rinascente boom dei film di eroi giganti contro i *kaiju*, precedendo di un anno circa l'arrivo di *Ultraman 80* della Tsuburaya Productions (anche se la casa produttrice era già all'opera nel 1979 con la serie animata *The Ultraman*). Tetsu Kariya fu assunto per realizzare un eroe gigante che sfruttasse le arti marziali spaziali (*Space Kenpo*) basate sulle arti marziali cinesi e ispirate fortemente dal clamore dei film di Bruce Lee.

**100 METRI DI POTENZA**
Takashi si trasforma in Megaloman, un gigante alto 100 metri e dal peso di 8.000 tonnellate.

**ULTRAMAN E MEGALOMAN**
Durante l'*Hiroshi Ogawa Show* trasmesso da Fuji Tv, Megaloman incontra Ultraman sul set per una breve esibizione.

## Titani e supersquadre

Toho era inoltre ancora fortemente influenzata dalla serie *Gorenger* di Ishinomori e Toei, sperimentando dapprima tale formula con la serie *Bankid* nel 1976, conferendo infine ai cinque protagonisti della serie *Megaloman* delle tute colorate che ne potenziavano le capacità combattive. Questo elemento generò tra gli appassionati italiani un falso mito, secondo il quale si credeva che *Megaloman* fosse una sorta di "precursore dei Power Rangers". Ovviamente non è così, in quanto la formula delle cinque tute colorate era già stata pensata da Shotaro Ishinomori con le opere *Gorenger* (1975) e *JAKQ Dengekitai* (1977), e proposta da Toei in serie animate come *Combattler V* (1976), *Voltes Five* e *Balatack* (1977).
Senza dimenticare che, nel febbraio 1979, la Toei - collaborando con la Marvel - realizzò la serie *Battle Fever J*, terza opera del *franchise* dei *Super Sentai* e primo titolo a introdurre l'elemento del super-robot pilotato dalla squadra di eroi in tute colorate

## Mostri e giganti

L'ispirazione di *Ultraman* in *Megaloman* portò a realizzare uno speciale televisivo su Fuji Tv, intitolato *Megaloman vs Ultraman*, durante il programma *Hiroshi Ogawa Show*, dove si vedono i due eroi giganti combattere due mostri apparsi nell'episodio 20 della serie *Megaloman* (*Il Grande Attacco dell'armata dei Mostri: Mega-operazione per l'esecuzione di Megaloman - parte uno*, in Italia *La grande invasione dei mostri*). Inoltre in questo episodio apparve il personaggio di Berlock (Bairok), assistente del malvagio Dagger che ideò una strategia per giustiziare Megaloman attraverso un'armata di mostri giganti. L'attore che lo interpretò altri non era che Susumu Kurobe ossia Shin Hayata nella prima serie di *Ultraman* del 1966.

**CINQUE EROI**
Takashi e i suoi amici sfoggiano le loro tute da combattimento. *Megaloman* sintetizza quanto si era visto in quegli anni in ambito *tokusatsu* e *sentai*.

## (In)successi

*Megaloman* non ebbe successo in Giappone, mentre in Italia fu accolta con grande entusiasmo e ancora adesso è rimasta indelebile nella mente degli appassionati italiani. Fu trasmessa in Giappone dal 7 maggio 1979 al 24 dicembre 1979 per un totale di 31 episodi, mentre in Italia approdò su diverse reti private a partire dal dicembre 1980.

L'autore della serie, Tetsu Kariya, firma anche *Ufo Senshi Daiapolon* anche se il soggetto si discosta da quello visto nella serie robotica in quanto il robot è assente nel manga. Kariya, per motivi non ancora ben chiari, ha sempre avuto un atteggiamento di distacco verso queste due opere, in particolare nei riguardi di *Megaloman*, che ha avuto una storia travagliata riguardo il rilascio dei diritti da parte dello stesso Kariya. ►

**UNA QUESTIONE DI DIRITTI**
A destra: Un trafiletto che segnala l'inizio della messa in onda della serie con una rara foto di Tetsu Kariya che stringe la mano al suo Megaloman.
A sinistra: la copertina del libro "*Toho Special Effects All Monster Encyclopedia*" che racchiude tutte le opere create dalla Toho tranne *Megaloman*. Il motivo della sua esclusione è che non fu possibile ottenere il consenso dal detentore dei diritti, e spesso nello stesso Giappone i diritti di *Megaloman* vengono rilasciati con molta difficoltà.

**ORIGINI**
All'inizio, l'aspetto di Megaloman prevedeva un disegno rosso più marcato nel volto rispetto al prodotto finale, ma per il resto il design è rimasto pressoché invariato.

## Eroi e musica

Secondo lo sceneggiatore Kimio Ikeda, l'intento fu di pianificare una storia d'amore e d'avventura che ruotasse in una ambientazione tra la vastità dello spazio e la Terra, con scene d'azione tra mostri ed eroi giganti, al fine di creare qualcosa che potesse lasciare un segno profondo nel cuore dei bambini. Ikeda pensava che i bambini fossero sempre alla ricerca di supereroi e, per soddisfare ogni generazione, i supereroi si sono evoluti in molti modi nel corso degli anni.

Megaloman è uno di questi, un eroe gigante che utilizza le arti marziali per combattere i mostri e proteggere la terra dagli invasori. Ikeda fu un grande produttore televisivo giapponese, che nel 1975 fondò la Jin Productions. È ricordato per essere il co-creatore della serie *X-Bomber*.
Il compositore Seiji Yokoyama volle che le musiche di *Megaloman* trasmettessero un senso di freschezza ma che fossero anche di forte impatto, creando una composizione che comprendesse un gruppo jazz completo di sassofoni e trombe, un violoncello solista, due flauti, due corni, una marimba, due percussionisti e due percussionisti latini, il tutto completato da una batteria, un basso elettrico, una chitarra elettrica e un tastierista. Essendo circondato da artisti di grande talento, Seiji Yokoyama disse di essere riuscito a creare qualcosa di ancora migliore di quello che aveva deciso di scrivere, definendo la sua composizione per *Megaloman* un inno di gloria di pace eterna sulla Terra.
L'autore e arrangiatore ha lavorato a una moltitudine di serie animate come *Capitan Harlock* e *I Cavalieri dello Zodiaco* e serie *tokusatsu* come *Metalder* e *Winspector*.

**JUN MURAKAMI**
L'attore dentro il costume di Megaloman lavorò su molti altri personaggi, come ad esempio Supaidaman, Denji Green (di *Denjiman*), Machine Man, Byclosser Ken, Gavan e Sharivan.

L'attore che vestì i panni di Megaloman fu Jun Murakami. Egli raccontò che la maschera di Megaloman era molto grande e non permetteva una buona visibilità dagli spioncini senza contare che ogni volta che si fermava per riprendere fiato doveva togliersi la folta parrucca. La tuta di Megaloman era una muta rigida che limitava molto i movimenti e ci vollero diverse riprese prima che la muta potesse permettere a Murakami di muoversi al meglio. Murakami inoltre non aveva alcuna esperienza in campo di arti marziali e dovette inventarsi e improvvisare uno stile di combattimento che divenne poi il "kenpo spaziale" di Megaloman.

**COLORI CLASSICI**
A sinistra: il gruppo Denjiman, a differenza dei Battle Fever J, riprende i colori tipici dei Goranger di Ishinomori, ma la visiera sul casco sostituisce i classici spioncini; a destra: Kenji Ohba, l'attore che interpreta Daigoro Oume (che diventa Denji-Blue).

# DENJIMAN

È la storia del Clan Vader dalla Regina Hedrian, che 3000 anni fa distrusse il pianeta Denji (Denji-Star). Quello che ne rimane è un'isola chiamata Denji-Land, in cui vi è un potente computer che vagando nello spazio finisce per atterrare sulla Terra.

Il computer si risveglia rilevando l'arrivo del Clan Vader sulla Terra e manda un cane robot, Denji-Dog IC, alla ricerca di cinque ragazzi per formare la squadra dei Denjiman. Il gruppo è composto da Ippei Akagi (Denji-Red), Daigoro Oume (Denji-Blue), Jun Kiyama (Denji-Yellow), Tatsuya Midorikawa (Denji-Green) e Akira Momoi (Denji-Pink). Da notae come nei cognomi ci siano le parole in giapponese dei loro colori.

I Denjiman hanno come centro di comando la base Denji-Land, dove si trova il computer Denji, e possono utilizzare la potente fortezza volante Denji-Tiger che racchiude al suo interno il mezzo aereo Denji-Fighter. Quando la minaccia dei mostri giganti del Clan Vader sembra avere la meglio, i cinque attivano la trasformazione del Denji-Fighter nel robot gigante Daidenjin.

La serie è la quarta del *franchise* dei *Super Sentai* e la seconda a utilizzare un robot gigante. Inizialmente il titolo doveva essere *Electronic Man Trigger*, il nome finale *Denshi Sentai Denjiman* venne dato dal produttore Susumu Yoshikawa.

## Con la Marvel

La serie è il risultato della collaborazione tra Toei Company e Marvel Comics Group, anche se quest'ultima ha partecipato molto poco all'opera. All'interno del costume del robot Daidenjin vi fu l'attore Hideaki Kusaka, che si affermò con un ruolo principale nell'interpretare i *Sentai Robots* delle serie successive, mentre Jun Murakami, che interpretò il ruolo di Denji-Green e che aveva finito nel dicembre dell'anno precedente di vestire i panni di Megaloman, si infortunò al ginocchio e fu sostituito da Takanori Shibahara. La serie fu trasmessa in Giappone dal 3 febbraio 1980 al 31 gennaio 1981 per un totale di 51 episodi, e mantenne una valutazione media del pubblico del 13,5% con un picco verso il finale tra il 17,6% e il 18,6%.

Abbiamo conferma del passaggio di *Denjiman* in Italia con il titolo *Denziman* a partire dall'ottobre 1981 sulle reti private della Lombardia (Telereporter). Noti i nomi di alcuni doppiatori italiani: Francesco Caruso (Denji Red), Daniela Gatti (Denji Pink) e Giorgio Locuratolo (Narratore), come riportato dal sito AntonioGenna.it. ►

**ASTRONAVE, AEREO, ROBOT**
Eccolo, il gigante trasformabile pilotato dai Denjiman: parte dall'astronave Denji-Tiger nella modalità aereo (Denji-Fighter) che si può trasformare nel robot Daidenjin. L'aspetto, anche dei cinque eroi, si deve a Katsushi Murakami, designer della Bandai.

# SUN VULCAN

Con la comparsa del Machine Empire Black Magma che vuole conquistare la Terra e avere il controllo sull'energia geotermica, il summit delle Nazioni Unite istituisce una forza militare speciale di difesa. Il comandante Daizaburo Arashiyama forma quindi un gruppo di tre eroi dotati di tute speciali. Nascono così i Taiyo Sentai Sun Vulcan.

Il gruppo è composto da Ryosuke Owashi (Vul-Eagle), sostituito poi da Takayuki Hiba (dall'episodio 23), Kinya Samejima (Vul-Shark) e Asao Hyou (Vul-Panther). Insieme pilotano il Cosmo Vulcan (guidato da Vul-Eagle) e Bull Vulcan (guidato da Vul-Shark e Vul-Panther), custoditi nella fortezza Jaguar Vulcan. I veicoli, uniti, formano il robot gigante Sun Vulcan Robot.

**L'ULTIMA CON LA MARVEL**

*Sun Vulcan* è la terza e ultima serie co-prodotta con Marvel anche se, come per *Denjiman*, non vi fu un vero e proprio coinvolgimento attivo all'interno dello show. A partire da questo titolo venne coniato il termine *"Super Sentai"*.

## Tanti primati

*Sun Vulcan* è la prima serie a utilizzare il tema degli animali (aquila, squalo e leopardo) abbinato al loro elemento (aria, acqua e terra) con un colore in riferimento. È anche la prima a dare al leader di colore rosso la spada come arma principale.

Durante la trasmissione fu confermato il termine "*Super Sentai*" che iniziò ad essere utilizzato anche dalla stampa. Il gruppo è formato solo da tre uomini, ma gli spettatori chiesero di tornare a una formazione classica, cosa che avvenne con la serie successiva *Goggle Five*.

Il titolo *Sun Vulcan* unisce la parola "sun" (sole) al nome del dio romano del fuoco, ed è stata l'ultima opera che vide la collaborazione tra Toei e Marvel dopo *Battle Fever J* e *Denjiman*. Lo stesso Stan Lee era talmente interessato a *Sun Vulcan* al punto di chiedere a Margaret Loesch, allora presidente e CEO della Marvel Productions, e al produttore Gene Pelc, di proporre la serie in America con un sistema di tagli e rimontaggi quasi speculare a quello che si vedrà nel 1993 con i *Power Rangers* di Haim Saban. Il progetto venne bocciato, ma se fosse andato in porto avremmo visto Marvel e Stan Lee quali ideatori del concetto dei *Power Rangers*. La serie fu trasmessa in Giappone dal 7 febbraio 1981 al 30 gennaio 1982 per un totale di 50 episodi, con un indice di ascolto del 12,5%.

In Italia la serie, che si credeva inedita, è stata trasmessa su Super Six, anche se non si conosce di preciso l'anno e quanti episodi siano stati trasmessi. La prova è un frame della sigla con il logo dell'emittente.

**CHI L'HA VISTO?**

Questo fotogramma sembra la prova del passaggio di *Sun Vulcan* in Italia, ma non abbiamo ulteriori informazioni riguardo l'anno di trasmissione e il numero di episodi doppiati e trasmessi.

**SUN VULCAN ROBOT**

Il robot gigante pilotato dai Sun Vulcan è formato dai due componenti Cosmo Vulcan e Bull Vulcan Il design del robot e dei tre eroi è di Katsushi Murakami.

**DI NUOVO IN CINQUE!**
Dopo *Sun Vulcan*, con *Goggle Five* si torna alla formazione a cinque, con anche un membro femminile. Il design delle gemme sui caschi è opera di Kiyomi Tokura e Katsushi Murakami; qui a destra il Goggle Robot: i suoi tre componenti, Goggle Jet, Goggle Tank e Goggle Dump partono dall'astronave Goggle Ceaser.

# GOGGLE FIVE

Da millenni l'impero Death Dark, comandato dal temibile Fuhrer Taboo, cospira dietro le quinte della storia umana. Il Dottor Hideki Hongo ne scopre l'esistenza e decide di contrastarli fondando il Future Science Laboratory. La conferma delle loro minacce avviene durante un viaggio nel castello di Wolfborg, in Germania. Qui viene assalito dai soldati di Death Dark, ma incontra Kenichi Akama che lo salva.

## Rosso e giallo... più rosa, nero e blu

Kenichi diventa così Goggle Red e si unirà ad altri quattro compagni: Kanpei Kuroda (Goggle Black), Saburo Aoyama (Goggle Blue), Futoshi Kijima (Goggle Yellow) e Miki Momozomo (Goggle Pink). Dopo *Sun Vulcan*, con *Goggle Five* si torna alla formazione di cinque eroi anche se solo tre di loro (Red, Blue e Yellow) piloteranno il Goggle Robot, mentre Black e Pink piloteranno l'astronave Goggle Caesar.

Per differenziarsi dal sistema organizzativo militare di *Sun Vulcan* venne istituito un gruppo di ragazzini nella base dei Goggle Five, mentre il tema principale della squadra sono le antiche civiltà da cui traggono l'energia attraverso la gemma che è incastonata sulla fronte dei loro caschi. Viene inserito, per volere del produttore Takeyuki Suzuki di Toei, anche il tema d'azione della ginnastica ritmica; non è un caso infatti vedere i Goggle Five usare strumenti di ginnastica durante le battaglie. Inizialmente la serie doveva chiamarsi *Mirai Sentai Miraiman*, titolo sostituito poi da *Dai Sentai Go-Go Five* che fu modificato in *Dai Sentai Goggle Five*.

*Goggle Five* è anche l'ultima serie dei *Super Sentai* a far indossare la sciarpa ai cinque eroi e si differenzia in quanto i mostri nemici (Mozu) non si ingigantiscono ma pilotano un robot (mostro Kong) che viene inviato dalla base dei Death Dark. All'inizio il robot aveva un design diverso da quello del mostro Mozu che lo pilotava; poi, per motivi di budget, dal quinto episodio per il mostro nemico gigante viene utilizzato il costume del Mozu che appare nell'episodio, con in più alcune parti meccaniche riutilizzate dai mostri Kong (in particolare le gambe).

La serie fu trasmessa in Giappone dal 2 febbraio 1982 al 21 gennaio 1983 per un totale di 50 episodi, con una valutazione media del 12,3% con picchi del 15,8%. In Italia fu trasmessa nel luglio 1994 su emittenti private come Telestudio (Piemonte) e nel novembre 1995 su Italia 7 e su altri canali come Napolitivù, ed è l'unica serie *Super Sentai* ad essere arrivata completa nel nostro Paese. ►

**FIVE RANGERS**
Nel 1995 vennero prodotte due Vhs dalla Avo Film per conto della Doro Tv con il titolo *Five Rangers (Goggle Five) – Gli invincibili Five Rangers*. Contengono alcuni episodi della serie in italiano. È chiaro l'intento di sfruttare il successo dei *Power Rangers*.

**LA DOJINSHI**
La copertina e una tavola dal manga amatoriale di Machine Man disegnato da Tetsuyuki Yagezawa nello stile di Ishinomori.

# MACHINE MAN

Nick, alieno del pianeta Ivy, giunge sulla Terra a bordo della sua astronave Space Colony, in compagnia di Ball Boy, un robot a forma di palla da baseball. Il suo compito è studiare il comportamento degli esseri umani e scrivere la sua tesi di laurea. Qui però scopre uno scienziato malvagio, il Professor K, che odia i bambini. Per questo il Professor K fonda la Tentacle, una organizzazione criminale che rapisce i bambini. Nick decide così di rimanere sulla Terra e assumere l'identità del reporter Ken Takase, lavorando a fianco della fotografa Maki Hayama per il settimanale «Weekly Hit».

Quando K invia in missione i suoi malvagi androidi, Nick richiama dall'astronave Space Colony la potente macchina Dolphin, che viaggia sulla Machine Space Highway e si materializza su Nick trasformandolo in Machine Man. Il nome gli viene dato dalla stessa Maki, che lo vede arrivare per la prima volta in suo soccorso a bordo della super-macchina. L'eroe inizia così la sua battaglia contro l'organizzazione Tentacle che più avanti nella storia verrà ereditata da Lady M, nipote del Professor K, venendo ribattezzata organizzazione Octopus.

## Purificare i nemici

L'arma più potente di Machine Man è la Laser Saber, che oltre a permettergli di sconfiggere i mostri di Tentacle mediante il colpo finale "*Machine Thunder*" può anche trasformare le persone cattive in persone buone. Per farlo deve tracciare con la spada una "*M*" sul petto dell'individuo malvagio ed emettere il raggio "*Catharsis Wawe*" dal palmo della mano, in questo modo per purificare i loro cuori.

Il soggetto nacque dalla mente del prolifico maestro Shotaro Ishinomori, alla ricerca di un eroe che seguisse le orme dei *Super Sentai* e degli *Sceriffi dello Spazio* (Gavan, Sharivan e Shaider); vennero proposti titoli provvisori come *Jetterman*, *Alien Child Machine Man* e *Nebula Child Machine Man*. La serie fu trasmessa in Giappone dal 13 gennaio al 28 settembre 1984 per un totale di 36 episodi. In Italia andò in onda con il titolo *Machine Alien* dall'agosto del 1993 sulle emittenti della Puglia (Telenorba), e poi su Italia 7 Telecolor a partire dal maggio 1996.

**DOLPHIN**
È la super-macchina che permette all'eroe di trasformarsi in Machine Man, può diventare anche un aereo. Machine Man guida la macchina al suo interno a faccia in giù, con lo sguardo rivolto verso un monitor che gli permette di vedere la strada.

**WINSPECTOR E IL SUO SEQUEL**
A destra: Fire e i robot Bikel e Walter, il design, con l'armatura asimmetrica delle spalle e gli emblemi con le stelle, curato da Katsushi Murakami, si ispira a Jiban. Qui di fianco la squadra Solbrain, protagonista del sequel (inedito in Italia): Daiki (SolBraver), Reiko (SolJeanne) e il robot trasformabile SolDozer.

# WINSPECTOR

1999. In Giappone si scatena una scia di crimini efferati. Per contrastarli viene formata una squadra speciale di poliziotti: nasce così la squadra Winspector (abbreviato in WSP), composta dai robot Walter e Bikel ai quali si aggiungerà il giovane Ryoma Kagawa, nome in codice "Fire", che indossa la potente armatura Fire Tector attivata dal ragazzo quando è a bordo dell'automobile trasformabile Winsquad/Firesquad.

La sigla d'apertura giapponese recita: "*La Polizia Speciale Winspector: ama la pace, crede nell'amicizia e combatte i crimini per proteggere la vita delle persone. Questa è l'unità speciale di polizia di emergenza del dipartimento di polizia metropolitana di Tokyo*".

## Polizieschi metallici

*Winspector* è il nono capitolo delle serie dei *Metal Heroes* e il primo della trilogia "*Rescue Police Series*" nonché la prima ed unica serie *Metal Heroes* ad essere arrivata in Italia. Per volere di Tsuyoshi Nonaka di Bandai, non si vollero inserire mostri come in *Kamen Rider* e, vista l'ottima riuscita della precedente serie *Jiban*, ci si concentrò su tematiche volte all'arresto dei vari criminali e al salvataggio di vite umane ambientando il tutto in un'atmosfera da dramma poliziesco.

**EXCEEDRAFT**
È il gruppo composto da Hayato (Draft Redder), Kosaku (Draft Blues) e Ken (Draft Keace). Anche questa serie è inedita in Italia.

Il successo portò alla realizzazione del seguito, dal titolo *Tokkyu Shirei Solbrain*, nel 1991. La squadra Solbrain - formata da Daiki Nishio (SolBraver), Reiko Higuchi (SolJeanne) e il robot Soldozer - viene creata dal comandante Shunsuke Masaki, il fondatore dei Winspector, dopo che i Winspector dovettero spostare le loro indagini in Francia.

Il gruppo dei Winspector poi ritornerà per supportare i Solbrain nell'episodio 21, mentre dall'episodio 34 Ryoma vestirà i panni di Knight Fire entrando nel nuovo gruppo. Infine, nel 1992, viene realizzata la serie *Tokusou Exceedraft*: la squadra Exceedraft, formata da Hayato Kano (Draft Redder/SyncRedder), Kosaku Muraoka (Draft Blues) e Ken Okuma (Draft Keace) eredita la tematica di salvataggio e investigazione e sebbene inizialmente l'opera non avesse un collegamento diretto con *Winspector* e *Solbrain* si decise di far apparire negli ultimi episodi il comandate Masaki per consolidare l'universo narrativo condiviso e farne una trilogia.

*Winspector* fu trasmessa in Giappone dal 2 febbraio 1990 al 13 gennaio 1991 per un totale di 49 episodi; in Italia arrivò dal febbraio 1992 su Italia 7. L'edizione italiana era curata dalla Fininvest, con Giochi Preziosi come partner: l'azienda portò infatti nel nostro Paese anche le action figures e i mezzi giocattolo.

# POWER RANGERS
## LE ORIGINI DEL MITO

**I Power Rangers hanno spento trenta candeline e la loro formula, in bilico tra nostalgia e novità, si rivolge ormai sia ai fan storici sia a un pubblico di giovanissimi. Ma come è cominciato tutto?**

di **MikiMoz Capuano**

Come visto nelle pagine precedenti, l'idea dietro quelli che un giorno avremmo chiamato *Power Rangers* arriva da lontano e coinvolge persino Stan Lee. Ma qual è il concetto alla base di questo popolare *franchise*? Non è un segreto che gli "americanissimi" Power Rangers siano in realtà giapponesi: in sostanza si tratta dell'acquisizione di una stagione della serie nipponica *Super Sentai*, che viene riassemblata in America eliminando tutte le scene con gli attori orientali, sostituite con nuove sequenze girate con attori occidentali. Mantenendo solo le scene d'azione con gli eroi in tuta, i mostri e i robot, ma riscrivendo le trame.

### Marvel e Giappone

Dal 1979/80, la serie dei *Super Sentai* passò totalmente alla Toei, che proprio all'epoca aveva iniziato una collaborazione con la Marvel Comics: alcuni robottoni dell'animazione nipponica erano confluiti nelle storie a fumetti americane, arrivando a interagire pure coi Fantastici Quattro. Per non parlare del già citato *Supaidaman*, un Uomo Ragno nipponico prodotto in Giappone, con il benestare della Marvel e di Stan Lee.

Quando la Toei prese in mano i *Super Sentai*, fu la stessa Casa delle Idee a produrre con quest'azienda la serie *Battle Fever J*: una sorta di *Captain America giapponese* (*J* sta per Japan, appunto), con "Avengers" di varie nazioni. Poi, dopo lo *Spider-Man* giapponese e *Battle Fever J*, la partnership tra Marvel e Toei proseguì con altre due serie televisive: *Denjiman* e *Sun Vulcan*. Ed è qui che a Stan Lee si accese una lampadina: se i giapponesi erano riusciti ad apprezzare uno Spider-Man con robottoni, esplosioni e mostri, la serie *Super Sentai* forse poteva essere riadattata per un pubblico americano!

### Taiyo Sentai Sun Vulcan

Siamo nel 1981. L'idea di Stan Lee è proprio quella che vedremo anni dopo: mantenere solo le scene in costume e quelle coi robot, sostituendo il resto con attori americani e girando nuove sequenze più appetibili per un pubblico occidentale. *Sun Vulcan* poteva essere il titolo ideale. Stan Lee mostrò quindi delle clip di *Sun Vulcan* alla produttrice esecutiva della Marvel, Margaret Loesch.

**MADE IN USA**
In apertura: tra la Marvel e il Giappone, la storia è antica: i suoi fumetti servivano a supportare i robot giocattolo importati in USA dalla Mattel; in basso: *Sun Vulcan*, 50 episodi coprodotti da Toei e Marvel. Tra i nemici anche la Regina Hedrian, interpretata da Machiko Soga, che sarà famosa nel ruolo di Rita Repulsa nella serie *Power Rangers*.

**SCELTA VINCENTE**
A sinistra: *Bio-Man*, il primo tentativo di Haim Saban di proporre un *Super Sentai* americanizzato; qui di fianco, la scelta vincente: *Zyuranger*, supereroi e dinosauri con *Jurassic Park* al cinema. Cosa desiderare di più?

Si vociferava addirittura dell'esistenza di un promo con attori americani; in ogni caso il video sembra non esistere più e comunque - nonostante le buone intenzioni - non se ne fece niente: l'idea sfumò, ma non morì... Nel 1986, dopo un viaggio in Giappone, il produttore Haim Saban tornò alla carica...

## La prova di Bio-Man

Saban realizzò il *pilot* di Bio-Man, basato sul nipponico *Choudenshi Bioman*. Ma i tempi non erano ancora maturi: il prodotto venne rifiutato da ogni network. Il cast di questo promo era composto da Mark Decascos (nei panni di Victor Lee, l'eroe rosso), Miguel Nuñez Jr. (nei panni di Zack Taylor, il guerriero verde), Tom Silardi (Billy Cranston, il ranger blu), Tricia Fisher (Trini Crystal, l'eroina gialla) e Rebecca Staples (nel ruolo di Kimberly Harte, la ranger rosa).

## Galaxy Rangers

L'azienda di Haim Saban ci riprova nel 1992, diffondendo il video promozionale dei *Galaxy Rangers*, che combinava il *footage* della serie giapponese *Zyuranger* recuperando parte del girato americano realizzato qualche anno prima per *Bio-Man*. Un mix di idee e nomi che poi sono diventati quel che effettivamente il pubblico conoscerà coi futuri Power Rangers.

A decidere le sorti di questo show fu una persona che dalla Marvel era intanto passata alla Fox: proprio quella Margaret Loesch a cui Stan Lee, qualche anno prima, aveva sottoposto l'idea di un *Super Sentai* riadattato per l'America.

**DOPPIO TEST**
Sotto: scena dal primo episodio pilota (da notare, la presenza dell'attrice Audri DuBois). Non tutti sanno che la Saban produsse anche un secondo pilota, giudicato però troppo violento e in parte rigirato per ottenere l'approvazione definitiva del network.

Ma perché la Saban scelse proprio questa serie nipponica? Scartata - forse per la violenza - *Jetman*, *Zyuranger* era la più nuova tra le stagioni dei *Super Sentai* prodotte in Giappone, e poi c'erano i dinosauri! In un momento in cui Spielberg usciva con *Jurassic Park*, proporre materiale da *Zyuranger* fu una scelta vincente. *Galaxy Rangers* fece quindi centro: la Fox ufficializzò il suo interesse. Restava da superare un altro test: la realizzazione di un pilota che potesse mostrare il reale funzionamento di questa bizzarra idea.

## Power Rangers: il pilot

Sempre nel 1992 viene girato (e mai mandato in onda, se non anni dopo) il pilota della nuova serie Saban: *Mighty Morphin Power Rangers*, basata sul *Kyoryu Sentai Zyuranger* giapponese. Migliorando le idee, tenendo gran parte dei nomi scelti all'epoca per i personaggi di *Bio-Man*, e con attori tutti nuovi, viene confezionato "*Day of the dumpster*". E finalmente, è fatta!

Il prodotto convinse gli addetti ai lavori: la serie *Power Rangers* poteva essere prodotta. Un solo cambiamento nel cast (Audri DuBois sostituita da Thuy Trang); una trama completamente riscritta; lo Yellow Ranger che nella versione occidentale diventa donna (nella serie giapponese è un ragazzo, e dunque il suo costume non prevede il gonnellino) e dal 28 agosto 1993 il primo *Super Sentai* nippo-americano andò regolarmente in onda.

E da allora non si è mai fermato: un'idea passata da Stan Lee alla Saban, dagli anni '70 fino ai primi '90, esplosa soltanto quando era il momento storico giusto per diventare un vero e proprio fenomeno di costume. E per chiudere il cerchio, curiosamente, anche in Giappone andrà in onda *Mighty Morphin Power Rangers*, ossia l'americanizzazione di un prodotto che il pubblico nipponico aveva già visionato nella sua forma originale! ►

# DIETRO LA MASCHERA

SPOILER ALERT

Tre stagioni e trent'anni di avventure per dieci personaggi indimenticabili. Ecco le loro storie!

## JASON LEE SCOTT

Primo Red Ranger, Jason è il leader della squadra originale.
Nel '94 viene convocato in Svizzera per presenziare al Congresso sulla Pace nel Mondo. Dopo circa due anni torna ad aiutare i suoi amici nei panni del secondo Zeo Gold Ranger.
Qualche mese dopo viene catturato con Kimberly da Divatox, per essere sacrificato a un'antica divinità, ma i due sono tratti in salvo dai Turbo Ranger.
Nel 2002 si unisce agli altri Red Rangers per fermare alcuni superstiti del Machine Empire.
Dopo aver partecipato alla Battaglia Leggendaria nel 2013, Jason torna in scena nel 2020: alcuni nemici fanno risorgere il malvagio Goldar; Jason, chiamato dai Beast Morpher Rangers, interviene per sconfiggere il suo antico rivale. Nel 2023 fronteggia Robo Rita con gli amici storici.

## TOMMY OLIVER

Trasferitosi a Angel Grove, Tommy è scelto da Rita come suo guerriero personale: il Green Ranger. Ma i Rangers riescono a spezzare l'incantesimo e Tommy si unisce a loro. Rita si vendica consumando i suoi poteri: il ragazzo è costretto a lasciare la squadra, e pur mantenendo i contatti con tutti (specialmente con Kimberly, sua fidanzata) è meno presente nella loro vita, fino a quando abbandona momentaneamente la città.
Nel '94 diventa White Ranger e leader della squadra; due anni dopo è lo Zeo Red Ranger. Poco dopo, riceve una lettera da Kimberly: la ragazza lo lascia.
Katherine, la nuova Pink Ranger, incoraggia Tommy a frequentarsi con la giovane snowboarder Heather. La relazione non decolla, ma a sorpresa sono proprio Tommy e Kat a iniziare una storia d'amore.
Nel '97 acquista i poteri Turbo ma dopo il diploma lascia Angel Grove per studiare Paleontologia.
Durante la ricerca di fossili, trova le Dino Gems e le nasconde al sicuro.
Nel 2002 si unisce ai Red Rangers per fermare alcuni membri del Machine Empire.
Due anni dopo è docente di Scienze al liceo di Reefside: qui fa da mentore a tre alunni che diventeranno i nuovi Dino Thunder Rangers grazie alle Dino Gems.
Anche lui si unirà alla battaglia prendendo i poteri del Black Dino Ranger.
L'anno seguente partecipa a una battaglia nel futuro, nel 2025, con la squadra S.P.D. Rangers.
Quando nel 2014 Mavro invade la Terra, Tommy guida i Rangers Leggendari (ossia tutte le squadre del passato) per la battaglia definitiva.
Quattro anni dopo è ancora a Reefside, dove vive con Kat e J.J., loro figlio. Viene rapito da Lord Draven, intento a creare dei malvagi Robo Rangers, ma riesce a liberarsi.
Nel 2023 partecipa alla battaglia contro Robo-Rita.

## TRINI KWAN

Esperta di kung-fu, Trini è la prima Yellow Ranger.
Lascia la squadra quando viene convocata in Svizzera per la conferenza sulla Pace nel Mondo, trasferendo i suoi poteri ad Aisha.
Poco si conosce della sua vita dopo questi eventi; di certo sappiamo che ha messo al mondo una figlia, Minh. Purtroppo, Trini perderà la vita nel 2022, uccisa da Robo-Rita.

## ZACK TAYLOR

Primo Black Ranger, combatte Rita e poi Lord Zedd, fino a che non riceve anche lui la convocazione per il convegno in Svizzera, abbandonando la squadra e cedendo i suoi poteri ad Adam.
Dopo l'arrivo di Robo-Rita, è lui con Billy a dare a Minh la notizia della morte di Trini.

## KIMBERLY ANN HART

Prima Pink Ranger, Kimberly è una ginnasta. Tra lei e Tommy scatta subito il colpo di fulmine e i due iniziano a frequentarsi, per poi fidanzarsi.

Deciderà di trasferirsi in Florida per partecipare ai Pan Global Games di ginnastica artistica, cedendo i suoi poteri a Katherine.
Un anno dopo, attraverso una lettera, interrompe la relazione con Tommy.
Tuttavia, poco tempo dopo, torna a Angel Grove assieme a Jason, per praticare immersione: i due vengono catturati da Divatox ma liberati dai Rangers.
Partecipa alla Battaglia Leggendaria nel 2014 e affronta Robo-Rita nel 2023.

## BILLY CRANSTON

Primo Blue Ranger, scaltro e intelligente.
Billy ricoprirà il ruolo di Ranger fino a tutto il 1995, scegliendo poi di ritirarsi ma di servire ancora la causa come aiutante nella base operativa.
Dopo essersi laureato (in anticipo), si reca sul pianeta Aquitar dagli Alien Rangers; tornato sulla Terra, inizierà a invecchiare velocemente, a causa di un marchingegno usato da lui stesso l'anno prima; così è costretto a tornare su Aquitar per ripristinare la sua reale età.
Deciderà di fermarsi qui, innamorato di Cestria, con la quale si sposerà.
Anni dopo, ha ricostruito il Centro di Comando e con la sua azienda Cranston Technologies prova a rintracciare Zordon ma nel 2022 deve fronteggiare anche Robo-Rita, che sconfigge l'anno seguente. Poco dopo, aiuta i Cosmic Rangers contro Lord Zedd.

## ROCKY DESANTOS

Scelto per sostituire Jason, diventa il secondo Red Ranger.
Dopo la battaglia contro Rita e Zedd, Rocky prende i poteri del Blue Zeo Ranger e continuerà a proteggere la Terra.
Nel '96, Rocky ha un brutto incidente durante un allenamento. Zordon sceglie un sostituto, Justin, a cui Rocky cede volentieri il posto.
Dopo il diploma, Rocky apre la sua palestra di karate e si dedica alla sua nuova vita come insegnante di arti marziali.
Nel 2018 viene catturato da Lord Draven e usato per creare dei soldati demoniaci sfruttando il suo potere.
Nel 2023 è tra gli eroi che sconfiggono Robo-Rita.

## ADAM PARK

Scelto per sostituire Zack, diventa il secondo Black Ranger.
Nel '96 Adam prende i poteri del Green Zeo Ranger, e l'anno dopo quelli del Black Turbo Ranger, che cede dopo il diploma.
Nel '98, Adam usa ancora i suoi poteri originali per aiutare gli altri Space Rangers.
Nel 2007 è scelto come leader di un gruppo di eroi chiamato dagli Overdrive Rangers per fronteggiare il malvagio Thrax, figlio di Rita e Zedd.
Tempo dopo entra a far parte dell'ente S.P.A., monitorando possibili minacce dallo spazio; nel 2023 supporta i suoi vecchi amici contro Robo-Rita.

## AISHA CAMBPELL

Scelta per sostituire Trini, diventa la seconda Yellow Ranger.
Dopo un paio di anni decide di restare in Africa per curare gli animali selvatici e cede il suo posto a una nuova ragazza.
Da adulta entra a far parte dell'S.P.A., e nel 2023 supporta i suoi storici amici contro Robo-Rita.

## KATHERINE HILLARD

Usata da Rita come spia, viene salvata dai Rangers: Kat resta amica del gruppo e poi scelta da Kimberly come sua sostituta, diventando la nuova Pink Ranger.
L'anno seguente Kat prende i poteri della Pink Zeo Ranger.
Kat che si scopre innamorata di Tommy, ricambiata.
Ottiene i poteri del Pink Turbo Ranger, che mantiene fino al diploma.
Tempo dopo, la ragazza sposa Tommy e i due mettono al mondo J.J..
Come Pink Turbo Ranger viene catturata, nel 2018, da Lord Draven: usata per creare dei pericolosi Robo Ranger, si ritroverà a combattere accanto a suo marito.
Nel 2023 si ricongiunge agli storici amici per aiutare liberare Tommy e sconfiggere Robo-Rita.

# TRENT'ANNI (E OLTRE) DI SUCCESSI

Il 28 agosto 1993 andava in onda, sul canale americano Fox, il primo episodio dei nostri coloratissimi eroi. Oggi, dopo oltre trent'anni, i *Power Rangers* sono ancora nel cuore di tutti noi: questa è la storia del loro successo.

2020

di **MikiMoz Capuano**

Come abbiamo visto, l'idea di occidentalizzare una serie *Super Sentai* viene da lontano: ma se *Sun Vulcan* e *Bio-Man* furono dei buchi nell'acqua, questo avvenne semplicemente perché non era ancora il momento giusto per proporre uno show del genere. Nel 1992 le cose cambiano, e l'anno successivo la Saban porta in Tv il primo telefilm ibrido, che finisce presto anche al cinema...

## L'Era Zordon

La mitica prima serie dei *Power Rangers* riadattava per il mercato occidentale il telefilm giapponese *Kyōryū Sentai Zyuranger*; dopo qualche episodio iniziale abbastanza raffazzonato (non sempre il mix di scene giappo-americane funzionava bene, anzi...), la qualità sale sempre più e anche la trama prende forma e sostanza.

2003

**PARTIAMO DALLA FINE**
Il crossover del 2020 riporta in azione tutti i Power Rangers legati al tema dei dinosauri, tra loro anche Jason, il primo Red Ranger.

**ROSSO PER SEMPRE**
A sinistra: i dieci anni del brand mettono insieme i dieci Red Rangers apparsi fino ad allora, dieci generazioni di eroi e poteri. Le quindici candeline (a destra) sono spente durante la serie *Operation Overdrive*, che in un doppio episodio vede il ritorno di Adam, secondo storico Black Ranger.

Le prime stagioni del *franchise* contribuiscono a formare quella che viene definita "Era Zordon".

Oltre ai tre anni di *Mighty Morphin* e la piccola parentesi *Alien Rangers*, fanno parte di questa lunga saga anche le serie *Zeo*, *Turbo* (anticipata da un film che fa letteralmente da introduzione alla stagione) e *In Space*. Il filo conduttore resta il medesimo, per tutte queste stagioni: la battaglia tra le forze del bene (guidate dal mago e mentore Zordon) e i malvagi, che in ultimo si riuniscono in un supergruppo deciso a conquistare l'universo.

## Da Saban a Disney

A partire dalla seconda metà della decima stagione, *Wild Force* (che seguì *Lost Galaxy*, *Lightspeed Rescue* e *Time Force*), la serie viene prodotta dalla Disney, che ne acquisisce i diritti dalla Saban.

2008

2013

Fino al 2002, il telefilm è in onda sui canali Fox, per passare poi a quelli marchiati Disney. Nell'era gestita dalla Casa di Topolino abbiamo avuto anche le stagioni *Ninja Storm*, *Dino Thunder*, *S.P.D.*, *Mystic Force*, *Operation Overdrive*, *Jungle Fury*, *RPM*.

## Dieci anni insieme

Il primo grande anniversario, che celebra il decimo compleanno del brand, viene festeggiato proprio all'interno della serie *Wild Force* (la cui pre-produzione fu comunque a carico della Saban, prima che Disney acquistasse tutto).

Con l'episodio *Red per sempre* (*Forever Red*), tutti i Red Rangers del passato tornano in scena per unirsi a quello della stagione corrente, al fine di eliminare una minaccia proveniente dalle vecchie puntate.

## Quindicesimo

Ancora la Disney è chiamata a celebrare il quindicesimo compleanno dei *Power Rangers*, e lo fa con il doppio episodio *Ranger per sempre*, in cui tornano cinque protagonisti del passato per contrastare il figlio demoniaco di due storici nemici. Tutto questo avviene all'interno della serie *Operation Overdrive*.

## Ritorno alla Saban

A sorpresa, dopo una parziale riproposizione della prima storica serie (rinfrescata graficamente...), nuove stagioni dei *Power Rangers* tornano a essere prodotte dalla Saban, che nel 2011 riacquisisce il suo fortunato brand e ne rinnova parzialmente la formula.

Se dopo l'Era Zordon il cast di protagonisti cambiava di anno in anno, ora le storie dei nuovi gruppi si sviluppano in due annualità diverse ma ovviamente collegate: abbiamo così *Samurai* e *Super Samurai*, *Megaforce* e *Super Megaforce*, *Dino Charge* e *Dino Super Charge*, *Ninja Steel* e *Super Ninja Steel*.

**LEGENDARY BATTLE**

Il ventesimo anno è festeggiato con un episodio che riporta in scena tanti volti del passato ma anche tutte le squadre di Power Rangers apparse fino a quel momento. Ne esiste anche una versione estesa.

**L'ULTIMA VOLTA**

L'episodio speciale del 2018 segna l'ultima apparizione di Tommy, interpretato da Jason David Frank: l'attore, che ci ha lasciati nel 2022, era spesso tornato a vestire i panni del Ranger più noto e amato.

## Il ventennale

Alla Saban tocca l'arduo compito di realizzare la serie commemorativa per i venti anni del *franchise*. Lo sforzo è notevole, date le difficoltà di gestione del materiale originale giapponese (dove apparivano anche costumi che in America non si erano mai visti, perché appartenenti a serie Super Sentai precedenti a *Zyuranger* e quindi ai *Power Rangers*), e anche la battaglia finale risulta sicuramente epica e coloratissima.

Tuttavia non tutti i fan sono contenti del risultato finale, che spesso assume più i contorni di una grande occasione sprecata. Il tutto avviene nelle serie *Megaforce* e *Super Megaforce*.

## Venticinque anni

Il tiro viene decisamente corretto con il venticinquennale, salutato nell'episodio *Dimensions in Danger* della serie *Super Ninja Steel*. Diversi Rangers leggendari tornano per l'occasione, ma questa reunion del 2018 segna anche ufficialmente l'abbandono di Jason David Frank come interprete di Tommy. ▶

2018

## L'epoca Hasbro

Nel 2018 la Saban vende i *Power Rangers* alla ditta Hasbro, pur rimanendo supervisore del progetto.
La Hasbro avvia un'opera di grandi rinnovamenti del brand, con progetti volti a riportare i *Power Rangers* all'antico splendore.

La formula resta inizialmente invariata (un cast da rinnovare ogni due anni) anche se per il trentennale qualcosa cambia. Fanno parte di questa nuova epoca le serie *Beast Morphers*, del 2019 e 2020, e *Dino Fury*, del 2021 e 2022, ma proprio qui c'è un ritorno alle origini...

## Una volta, per sempre, trent'anni

Hasbro decide di tenere il cast di *Dino Fury* per un ulteriore anno, che è quello del trentennale: la serie rilancia come supernemico nientemeno che Lord Zedd, e nel 2023 diventa *Cosmic Fury*.

Nickelodeon non è più la rete deputata alla trasmissione; tutto è già passato a Netflix, che sceglie un nuovo modello narrativo per la trentesima (e ultima!) stagione, ma prima decide di omaggiare i *Mighty Morphin* con uno special televisivo dal titolo *Once & Always*: un prodotto molto ben realizzato, che riporta in scena tanti protagonisti storici ma soprattutto fa da ponte verso il trentesimo capitolo!

### RITA & ZEDD

Rita Repulsa è la prima nemica dei Rangers: sconfitta, torna e sposa Zedd; si unisce agli altri avversari di Zordon che alla fine riesce a purificarla. La sua parte buona diventa la Madre Mistica, quella negativa torna nel 2022 come Robo-Rita. Lord Zedd, Signore del Male, sostituisce Rita ma la sposa; viene purificato da Zordon ma la sua parte negativa è resuscitata dai nemici dei Dino Fury Rangers. Tornato libero, mette insieme una nuova armata e diventa, nel 2023, il nemico finale.

### TIRAPIEDI E POLIZIOTTI

Tirapiedi di Rita e poi di Zedd, Goldar (qui sotto) sconfitto alla fine della sesta stagione, tornerà nel 2020 in versione potenziata: Goldar Maximus. Nella serie *Beast Morphers* appar il Capitano Chaku (sotto a destra), mutuato da un personaggio della serie giapponese *Space Sheriff Gavan*.

## Dinosauri

Uno dei temi ricorrenti nelle serie dei *Power Rangers*, che spesso cambiano poteri in ogni stagione, è quello dei dinosauri. Fu la prima grande tematica mostrata, tenuta anche quando ormai non c'era nemmeno più alcun senso nella storia (i robot erano cambiati...), tornata in auge con *Dino Thunder* (che non per nulla riporta in scena un protagonista storico, ossia Tommy), e riproposta con *Dino Charge* e poi *Dino Fury*.

Ma non possiamo dimenticare il clamoroso team-up avvenuto all'interno della serie del 2020, quando a sorpresa sono riapparse in scena le squadre a "tema dinosauri" fino ad allora esistenti.

## Episodi speciali

Diverse sono le puntate particolari dello show, che prevedono ritorni, team-up e crossover. La terza stagione di Mighty Morphin si apre con un pilot per Masked Rider, altra serie Saban (di cui parliamo a pag. 104) mutuata da un *tokusatsu*; ma i Power Rangers hanno incontrato anche le Tartarughe Ninja (quelle del live action sempre firmato Saban, a cui vi rimandiamo a pag. 108), nella stagione *In Space*.

Altro crossover è quello con il Capitan Chaku, della serie giapponese *Gavan*, avvenuto in un arco narrativo che porta all'episodio a tema dinosauresco del 2020.
Tanti gli episodi emblematici, tralasciando quelli celebrativi già illustrati, ricordiamo anche *Rangers di due mondi*, del 1996, dove gli Alien Rangers si uniscono agli Zeo della serie in corso; *Un dorato ritorno a casa*, sempre del '96, col ritorno in scena di Jason; *Un vecchio amico*, della serie *In Space* del '98 (con il breve ritorno di Justin, il Blue Turbo Ranger); *L'errore del Black Ranger*, dello stesso anno, che vede l'apparizione di Adam; il dittico finale *Conto alla rovescia per la distruzione*, della stagione *In Space*, super finale dell'Era Zordon; *Alla decima potenza*, del '99, che unisce i protagonisti della nuova *Lost Galaxy* alla precedente *In Space*; il cinquecentesimo episodio, nel 2004, che fa da riassunto

**CROSSOVER**
A sinistra: particolare è il crossover tra altre due serie Saban: *Power Rangers In Space* e *Ninja Turtles: The Next Mutation*. L'episodio *Shellshocked* unisce per la prima volta questi due universi.
A destra: Dovendo la Saban lanciare una nuova serie, adattata da una stagione della lunga saga di Kamen Rider, pensò di sfruttare il successo dei Power Rangers creando un "backdoor pilot" con le puntate iniziali della terza stagione di Mighty Morphin.

complessivo; il finale della serie *Mystic Force* del 2005, che celebra l'attrice Machiko Soga: era stata Rita Repulsa, ora divenuta la buona Madre Mistica. Cameo, rimandi e citazioni sono comunque presenti anche lungo tutte le stagioni più recenti: basti pensare al ritorno in scena di Lord Zedd, storico nemico nell'Era Zordon, che diventa l'avversario definitivo finale del trentesimo anno.

## Si gioca!

Non è un segreto che la serie sia stata prodotta anche e soprattutto per venderne i relativi giocattoli: action figures e robot nello specifico, ma col clamoroso boom di inizio anni '90 venne prodotto di tutto, legato ai *Power Rangers*. Dalla cancelleria alle miniature, passando per sorpresine, videogames e giochi di società.
Ancora oggi i Rangers si muovono su più fronti, ad esempio sono attivissimi sui nostri smartphone, grazie a nuovi giochi.

## A fumetti

Al di là delle storie (alcuni giunte anche in Italia) legate alle trame delle prime stagioni, o a quelle delle serie di proprietà Disney, da qualche anno l'americana Boom! Studios ha rilanciato il mito dei Rangers in un nuovo universo di nuvole parlanti, coeso e rispettoso del materiale originale.
Un modo per svecchiare le classiche trame "episodiche" del telefilm, e per raccontarci storie particolari tra le pieghe di quanto visto in televisione.
In Italia ne abbiamo letto poche storie, portateci dalla Panini.

**RANGERS DAPPERTUTTO**
Giocattoli, videogiochi, fumetti, figurine: la galassia dei gadget e del merchandising legato ai Power Rangers è sterminata. Nuova linfa vitale hanno dato, al brand, le serie a fumetti della Boom! Studios (qui a destra), che in America hanno riscosso un certo successo. Storie che esplorano il vasto universo della saga, spesso spiegando dettagli lasciati vaghi nella serie televisiva anche se non sempre canonici.

# "ECCOLI QUA, NELLA NOSTRA CITTÀ"
## I POWER RANGERS IN ITALIA

Lunedì 28 febbraio 1994: *c'è qualcosa di nuovo oggi in tivù, anzi, di antico...* Protremmo presentare così, parafrasando Pascoli, il debutto dei *Power Rangers* su Italia 1. Qualcosa di nuovo, sicuramente, ma non così lontano dai *tokusatsu* già visti sui nostri canali regionali...

di **MikiMoz Capuano**

Nell'annuncio Tv dell'epoca è possibile notare alcune cose interessanti: innanzitutto il logo del telefilm, che non è quello regolarmente usato da Fininvest (ma l'originale, sul verdino, senza fulmine centrale); poi la scelta delle scene: si tratta di immagini perlopiù quotidiane, di scuola o attività ludico-sportive; non ci sono robot né combattimenti né mostri. L'unica cosa che rimanda ai Rangers sono le trasformazioni e qualche brevissima sequenza in tuta.

### Su Italia 1...

*Bim Bum Bam* si era spostato su Canale 5, così tutta la prima stagione di *Mighty Morphin Power Rangers* (anche in replica, fino a maggio) va in onda dal lunedì al sabato per tutta la primavera in una collocazione abbastanza atipica. Però, non era forse l'Italia 1 di quel momento storico il luogo più consono per attirare i veri destinatari dello show, ossia i più piccoli.

Per assurdo, invece, inizialmente la serie televisiva potrebbe aver interessato ragazzi più grandicelli, prima di finire annoverata per sempre tra i "prodotti per bambini". I *Power Rangers* avevano però bisogno di uno slot più adatto, per mostrare il loro potenziale commerciale.

### ...e su Canale 5

Dall'agosto del 1994, alle 17, tutti i primi episodi vengono replicati nella fascia pomeridiana di Canale 5,





**GIOCATTOLI**
Due pubblicità dei giocattoli: la prima, a sinistra, della primavera '94, con in corso la trasmissione della serie su Italia 1; la seconda di qualche tempo dopo, con i Power Rangers in onda su Canale 5.

**LO SPOT**
Screenshot tratto dalla pubblicità dell'epoca, che annunciava la prima visione della serie. Il video è stato reso disponibile grazie al canale TuttoSpot 80.

in un *Bim Bum Bam* ancora estivo. Esplode il fenomeno, che genera anche perplessità negli adulti, facendo tornare di attualità il tema della violenza nei programmi per bambini (se ne occupò anche la trasmissione *Target*). In realtà, in *Mighty Morphin Power Rangers* la violenza non esiste. Ci hanno pensato gli americani a infarcirla di sport, arti marziali, ecologia, natura, rispetto, scuola... e i giovanissimi si divertono nel guardare questa sorta di "cartoon dal vivo" mentre i genitori si chiedono se non sia l'adattamento live action di qualche anime robotico visto anni prima.

## Imbattibili, indistruttibili...

Grande successo anche per la sigla italiana, interpretata da Marco Destro. Proprio il video dell'opening ci mostra un dettaglio particolare: il logo scelto in Italia per i *Power Rangers* è quello alternativo: lì dove quello ufficiale ha tonalità verdi e gialline, con lettere morbide, il logo che appare in sovrimpressione sull'opening italiana sceglie una colorazione più decisa (arancione, giallo, rosso, con tridimensionalità sul blu) e lettere maggiormente squadrate. Inoltre il titolo omette completamente l'originale *Mighty Morphin*, lasciando solo *Power Rangers*.

Da ottobre 1994, poi, sempre su *Bim Bum Bam*, arrivano i nuovi episodi mentre i negozi si riempiono di giocattoli e gadget, e in edicola, sotto il marchio Marvel Kids, Panini pubblica la versione italiana (mutuata da quella americana, ma più snella e comunque localizzata) del «Power Rangers Magazine». All'interno, quasi in contemporanea con gli Stati Uniti, sono presenti alcune storie a fumetti originali.

## Clamore senza pari

Importato da Alessandra Valeri Manera e Nicola Bartolini Carrassi (che è stato anche la voce di Zack, il primo Black Ranger), il telefilm si rivela una scommessa vinta. L'Italia impazzisce per i nuovi eroi, che fino alle vacanze di Natale di quell'anno continuano a proporre nuove storie mentre in edicola arrivano altre pubblicazioni: dagli special alla rivista «Guida ufficiale agli episodi» (tradotta dall'originale versione inglese, con riassunti delle puntate, in realtà scritti in modo molto approssimativo).

Infine, a Natale, i negozi di giocattoli sono invasi letteralmente da questi nuovi eroi colorati. Megazord, Dragonzord, Titanus sono i robot più richiesti, ma non mancano le action figures dei Rangers e dei nemici oltre che tanto altro merchandise. Arriva anche l'album di figurine, targato Merlin, e in videoteca escono alcune videocassette, edite da PolyGram e riprese dalla versione in lingua inglese, contenenti ognuna due puntate dello show. L'anno seguente la stessa azienda porta in Italia anche la prima Vhs della serie *Karate Club*, una videolezione di arti marziali condotta da Jason David Frank, svolta all'interno del celebre Youth Center, luogo simbolo della serie (visto nuovamente nello special del 2023).

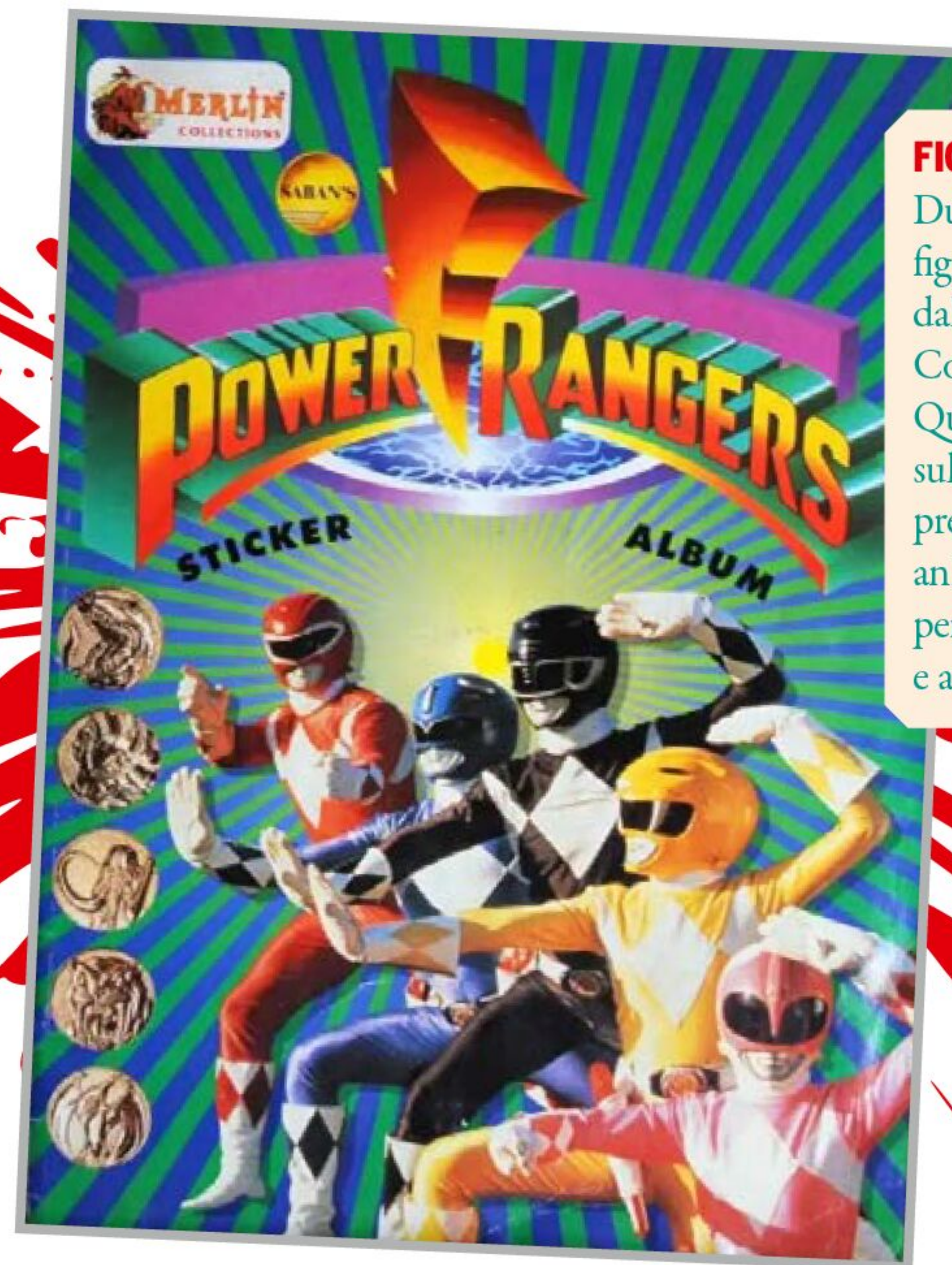
Manca qualcosa? Sì, il videogioco ufficiale per le principali console (anche portatili). Ma arriva anche quello, così come arrivano le miniature *Micro Machine*, con i box di figure e robot da collezionare, e il gioco di società della MB, come anche i vestiti di carnevale e la riproduzione giocattolo di armi e oggetti. Ma siamo solo agli inizi: Il vero anno di gloria è il 1995. ►

**I LOGHI ITALIANI**
Nei primi episodi, Fininvest utilizzò una scritta generica, poi sostituita con una variante ufficiale del logo, che fu usata su gran parte del merchandising disponibile in Italia.

## L'apice del successo

1995: su Canale 5 sono in onda gli episodi *clou* della seconda stagione, con l'arrivo del White Ranger e nuovi protagonisti. Per tutta la primavera, i Power Rangers corrono con successo nei pomeriggi di *Bim Bum Bam*, alternati a un altro telefilm similare, *Superhuman Samurai*. Si moltiplicano le iniziative legate ai supereroi nippo-americani, come il concorso KitKat che vede una collaborazione tra Nestlè e Giochi Preziosi.

Ma i *Power Rangers* legano il loro nome soprattutto ai succhi di frutta Yoga: oltre ai premi in palio, la particolarità di questa "accoppiata" era nei tappi delle bottigliette, che diventano a tema e quindi collezionabili (arrivando a presentare anche elementi della terza stagione). Poi, superata la metà della seconda stagione, la serie migra nuovamente su quella Italia 1 che li tenne a battesimo. Non nel tardo pomeriggio, bensì nella fascia di pranzo (ore 13.00/13.30), all'interno del contenitore *Ciao Ciao*. Il pubblico italiano assiste qui al ritorno di Rita, alla distruzione dei robot e all'introduzione dei poteri Ninja.

**LA RIVISTA**
Sedici numeri, fino al gennaio 1996, per il magazine che in 32 pagina dava informazioni, anteprime e riassunti degli episodi. Una rivista similare torna in edicola alla metà degli anni 2000, basata sulle serie in corso.

**FIGURINE**
Due gli album di figurine proposti dalla Merlin Collections. Quello basato sulla serie Tv pressentava anhe i profili di personaggi, robot e armi.

## Grande schermo

Proprio i poteri Ninja sono alla base della trama del film che da noi arriva al cinema a fine settembre 1995. Il film segna il successo definitivo del marchio, e porta tutta una serie di prodotti correlati che si affiancano a quelli della serie televisiva.

La Merlin torna in edicola con un nuovo album di figurine; Yoga rilancia con un nuovo concorso, stavolta incentrato sulla pellicola; Panini affianca, al regolare «Power Rangers Magazine» anche un albo speciale con la riduzione a fumetti del film. Intanto in televisione i Rangers sono alle prese con le battute finali della loro serie storica, *Mighty Morphin*.

I primi giorni del gennaio 1996, sempre in fascia prepomeridiana, termina la terza stagione; si passa così alla domenica mattina (sempre su Italia 1), un episodio a settimana, per la trasmissione della miniserie *Mighty Morphin Alien Rangers*. Di colpo, dopo un clamore durato circa tre anni, cala in Italia un deciso sipario sulla saga, tanto che i fan vedranno un accenno della nuova serie *Zeo* solo sulla copertina della «Guida ufficiale agli episodi», almeno per il momento.

## Mattina e notte fonda

Nel gennaio 1999, ogni sabato e domenica mattina, la primissima stagione dei *Power Rangers* torna su Italia 1 ma solo per pochi appuntamenti. Ce lo ricorda il primo numero di «Toki Cartoni & TV», uscito nel giugno 1999; lì veniva fatto anche un misterioso annuncio che riguardava le nuove stagioni: "Dopo un rapido passaggio alla domenica mattina su Italia 1 dovrebbero andare in onda i nuovissimi episodi. [...] vi assicuriamo che le serie inedite *Zeo*, *Turbo* e *In Space* sono davvero uno sballo".

italiana storica (ma con immagini che mostrano scene della nuova stagione). Che un po' si puntasse su questa nuova serie lo si capisce dal ritorno dei giocattoli nei negozi, a Natale di quell'anno, ma la trasmissione non viene completata. Le stagioni successive vanno in onda esclusivamente sul satellite, al massimo con qualche riproposizione sui canali regionali consociati grazie al circuito Fox Kids (poi K-2), che mandava in onda i suoi programmi anche sulle reti private (si segnala, ad esempio, la replica di *Zeo* dal giugno 2003).

## Home video

Autunno 2006: a sorpresa, in edicola, arrivano i Dvd della prima storica serie: appuntamento quindicinale, 5 episodi a disco per 9.90€ (il primo era in offerta lancio). I Dvd erano editi dalla Future Media, ma dopo la terza uscita passano a Sprea Editori, che ne prosegue la pubblicazione. Il piano editoriale della Future fece contenti i tanti fan orfani delle mitiche stagioni storiche, tuttavia saltò qualche episodio della seconda serie e non pubblicò mai l'episodio finale (tanto da generare una domanda: esiste in italiano?). Negli stessi mesi, la Exa Cinema dà alle stampe (ma per i negozi) *Zeo*. La serie resta incompleta, fermandosi a metà.

## Rai, Panini e altri

Dal 13 novembre 2006, la serie *S.P.D.* arriva dal lunedì al venerdì su Raidue, in un doppio episodio quotidiano a partire dalle 17.20. È un vero ritorno, perché - mentre anche i canali satellitari Fox proseguono con la messa in onda di serie inedite - i *Power Rangers* si riaffacciano su un importante canale televisivo in chiaro, e ciò porta anche a rivedere in vendita riviste e merchandising. Alcune delle nuove stagioni sono poi raccolte in Dvd (*Operation Overdrive* per Exa, *Ninja Storm* e *Dino Thunder* per Fabbri Editori, *S.P.D.* e *Mystic Force* con la «Gazzetta dello Sport») e altre vanno in tv (c'è anche un ritorno sui canali Mediaset, con *Samurai*, nel 2011). Ma i Rangers appaiono anche su Boing, Nickelodeon e Pop.



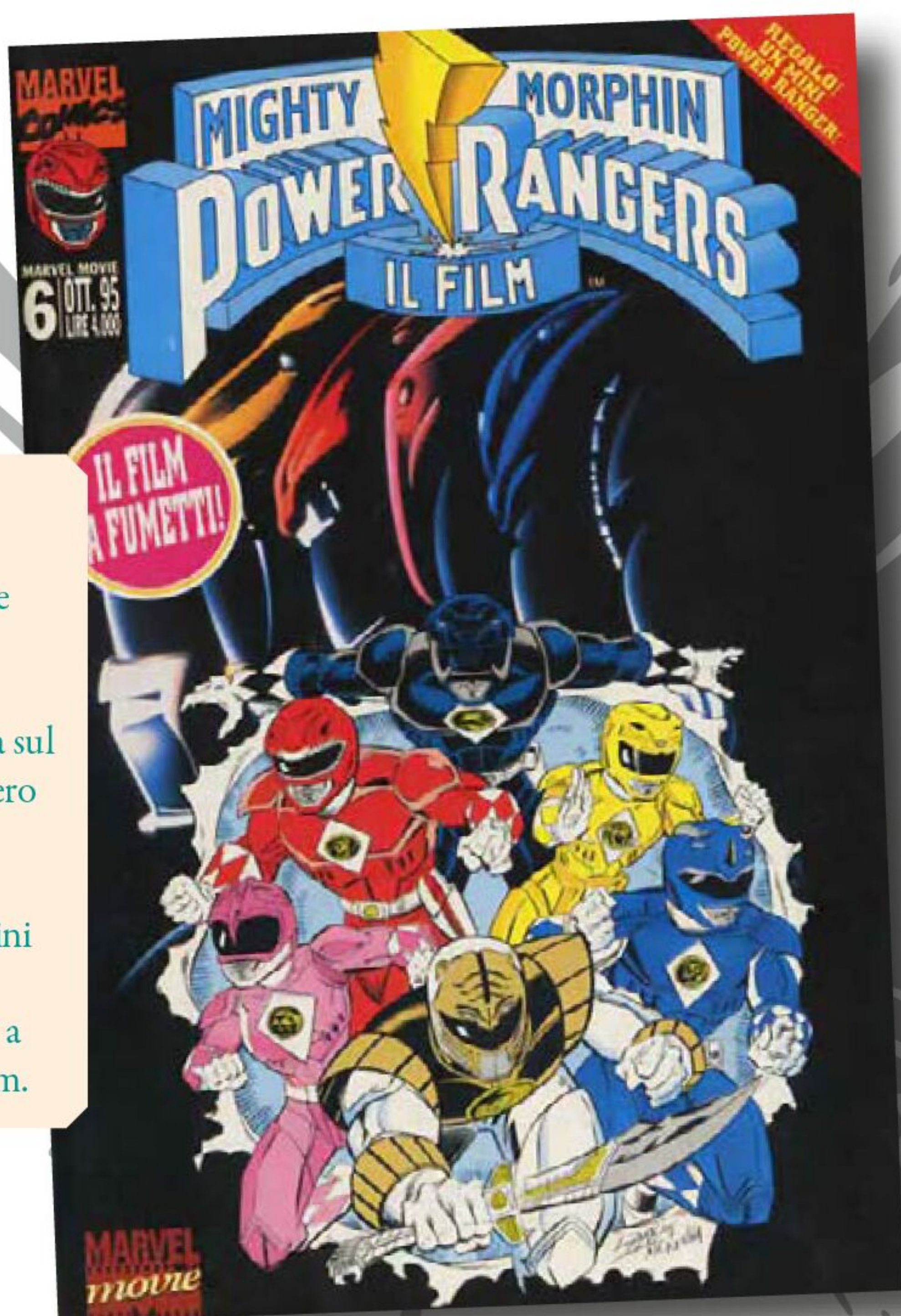
**YOGA**
Due furono i concorsi voluti dai succhi di frutta Yoga, legati ai Power Rangers: in palio, premi come un diorama, orologi, skateboard, bersaglio e freccette; poi ancora calcolatrice, sveglia, zainetto e... le bustine delle figurine del film!

Ultimi giorni del '99: a notte fonda su Italia 1 vanno effettivamente in onda gli episodi delle serie *Zeo* e *Power Rangers Turbo*, senza però rispettare la sequenzialità della storia: terminato un episodio di *Zeo* si passa a quello di *Turbo*, e così nei giorni a venire fino al nuovo anno, quando *Turbo* si conclude. Sono trasmissioni difficili da ricostruire con precisione. La successiva *In Space* è stata trasmessa su Italia 1? Forse solo i primi episodi. Ma si può dire con sicurezza che tale stagione sia stata in quel periodo un pezzo forte della rete Fox Kids.

## Il nuovo millennio

Un vero ritorno dei *Power Rangers* su Italia 1 avviene nella Pasqua del 2000, sempre alla domenica mattina. Debutta qui la serie *Lost Galaxy*, introdotta dalla sigla



**FUMETTI**
La prima storia originale a fumetti, *Prigionieri di Zozore!*, arriva sul secondo numero della rivista Marvel Kids; sempre la Panini pubblicherà l'adattamento a fumetti del film.



Talvolta sono apparsi nei negozi anche i giocattoli di queste nuove stagioni, come quelli di *Megaforce*. Segnaliamo infine anche l'uscita, nel 2017, dei fumetti della Boom! Studios. Panini ci prova, ma sono pubblicati solo due volumi e lo special dedicato alla Pink Ranger.

**FINALMENTE IN DVD**
È del 2006/2007 la collezione (quasi) completa della serie, in Dvd: iniziata da Future Media, proseguita poco dopo da Sprea, è a oggi l'unica raccolta in italiano delle stagioni storiche dei *Power Rangers*.

# MULTIVERSO POWER RANGERS

SPOILER ALERT

Quello dei Power Rangers è un enorme universo narrativo condiviso, fatto di rimandi, ritorni, accenni a eventi accaduti anche tanti anni prima... e dopo! Ecco le tappe principali di tutta la trama del *franchise*, in ordine rigorosamente cronologico!

di **Mario Bua**

**65 Milioni di anni fa:** comincia la Battaglia di Rafkon contro gli Sporix. Con l'aiuto da parte dei Morphin Masters, i Cavalieri di Rafkon diventano ufficialmente i primi Power Rangers mai esistiti: i Dino Fury. **(1)**

Allo stesso tempo, l'alieno Keeper si ritrova costretto ad affidare le Energemme ai dinosauri per proteggerle da Sledge.

**20.000 anni fa:** Rita Repulsa comincia a conquistare vari mondi in giro per l'universo. Tra le forze d'opposizione però c'è un potente guerriero di nome Zordon.

**12.000 anni fa:** inizia la battaglia tra Rita Repulsa e Zordon sul pianeta Eltar.

**10.000 anni fa:** Rita Repulsa e la sua armata vengono rinchiusi da Zordon all'interno di un cassonetto spaziale. Allo stesso tempo però, Zordon finisce con l'essere intrappolato da Rita in una deformazione spazio-temporale.

**1775:** Viene fondata la colonia americana di Angel Grove.

**1993:** Rita Repulsa e la sua armata vengono accidentalmente liberati dalla loro prigione e, stabilitisi sulla Luna, iniziano ad attaccare la Terra. **(2)**

Zordon, che da tempo stazionava in una base terrestre, con l'aiuto del robot Alpha 5 forma una moderna squadra di Power Rangers.

**1994:** dopo i fallimenti di Rita, un nuovo nemico, Lord Zedd, decide di riprendere il suo posto come Imperatore del male.

**1995:** con la distruzione dei robot Thunderzord, i Rangers, ormai rimasti senza risorse partono alla ricerca dei Poteri Ninja.

**1996:** per contrastare l'arrivo del Machine Empire, i Power Rangers ricorrono ai poteri del Cristallo Zeo. **(3)**

**1997:** i Turbo Rangers vengono battuti dalla malvagia Divatox, che distrugge il Centro di Comando; Zordon viene rapito, e gli eroi decidono di partire per lo spazio aperto.

**1998:** i Rangers decidono di unirsi ad Andros per combattere le forze di Astronema e il suo concilio

5

2

4

1

3

6

di malvagi che comprende anche Rita, Zedd e altri vecchi nemici.
Nella battaglia finale, Andros è costretto a distruggere il tubo spaziale di Zordon, che morendo purifica gran parte dei nemici.
**1999:** la colonia spaziale Terra Venture parte ufficialmente alla ricerca di nuovi mondi. **(4)**
**2000:** dopo l'accidentale liberazione dei Demoni, l'organizzazione governativa Lightspeed decide di reclutare i propri Power Rangers.
**2001:** per poter sbloccare i loro poteri ed affrontare l'armata di Ransik, i Time Force Rangers si ritrovano a fare affidamento su Wes.
**2002:** il giovane Cole Evans decide di unirsi ai Wild Force Rangers per combattere gli Org.
Tutti i Red Rangers si riuniscono per fermare i piani di alcuni sopravvissuti del Machine Empire. **(5)**
**2003:** secondo un'antica leggenda tre giovani studenti Ninja sarebbero stati scelti per combattere l'armata di Lothor, diventando nuovi Power Rangers.
**2004:** con il ritrovamento delle Dino Gemme, Conner, Ethan e Kira si ritrovano a combattere le forze del perfido Mesogog. Ad aiutarli c'è Tommy, storico Ranger delle formazioni passate.
**2005:** l'esploratore Andrew Hartford attiva in maniera definitiva il suo più grande progetto: suo figlio! Quest'ultimo è difatti un androide.
**2006:** con il risveglio dell'Oscurità, la Maga Udonna decide di addestrare degli adolescenti per farli diventare Power Rangers.
**2007:** con il ritrovamento della Corona Aurora e il risveglio di Moltor e Flurious, Andrew Hartford decide di avviare l'Operazione Overdrive. **(6)**
Nel frattempo, il Ninja Nexus Prism arriva sulla Terra cadendo sul cortile del più grande ninja di tutti i tempi, Dane Romero.
Alcuni Rangers del passato fronteggiano Thrax, figlio di Rita e Zedd.
**2008:** lo Spirito di Dai Shi viene liberato per via di Jarrod.
**2011-2012:** in una dimensione parallela, il Virus Venjix comincia a causare morte e distruzione. Venjix è stato creato da Doctor K, il mentore degli RPM Rangers. **(7)**
**2011:** dopo il risveglio di Master Xandred, una nuova generazione di Samurai Rangers si prepara ad entrare in azione.
**2012:** la distruzione definitiva di Master Xandred porta alla fine dei Nighlock.
**2013:** con l'arrivo della Warstar, Gosei e Tensou sono costretti a reclutare una nuova squadra di Power Rangers.
**2014:** inizia la Battaglia Leggendaria contro le forze dell'Armada: tutte le squadre di Power Rangers si riuniscono per fronteggiare la minaccia. **(8)**
**2015:** Le Energemme vengono ritrovate dopo 65 milioni di anni.
**2016:** dopo la sconfitta di Sledge nel passato, i Rangers riescono inavvertitamente ad evitare l'estinzione dei dinosauri, portando la loro continuità in un'Era totalmente nuova.
**2017:** il Ninja Nexus Prism decide di affidare le sue Ninja Power Stars a sei giovani adolescenti. **(9)**
**2018:** con l'avvento di Madame Odius, i Rangers - rimasti senza poteri - decidono di tornare in azione!
**2019:** dopo la scoperta del Morph-X, il Virus Evox decide di entrare in azione per conquistare il Morphin Grid.
**2020:** durante lo scontro finale con la Grid Battleforce, Evox rivela la sua vera identità ai Rangers: non è che Venjix. **(10)**
**2021:** il perfido Void Knight parte alla caccia degli Sporix per provare a riportare in vita sua moglie.
La metà negativa di Lord Zedd viene resuscitata e il signore del male diviene una delle pedine dei nuovi nemici.
**2022:** Lord Zedd riesce a liberarsi e a trovare rifugio nello spazio.
**2023:** con l'arrivo di Robo-Rita, i due veterani Zack e Billy sono costretti a trovare una soluzione per salvare il mondo. **(11)**
La squadra speciale S.P.A., intanto, combatte l'Impero Troobian nel sistema stellare Sirius.
Subito dopo la sconfitta di Robo-Rita, Billy parte per lo spazio alla ricerca di Zordon. Qui incontra i Dino Fury Rangers (poi Cosmic Fury) in lotta contro il redivivo Lord Zedd.
**2025:** i Rangers S.P.D. contrastano l'Impero Troobian giunto sulla Terra. **(12)**
**3000:** dopo la fuga di Ransik dall'anno 3000, i Time Force Rangers decidono di inseguirlo nel passato, fino al 2001. ●

# LE SERIE SABAN

Dieci anni e una parabola che tocca risultati impensabili, ma subisce anche un primo calo da cui riprendersi con rinnovato spirito: è l'epoca delle prime, mitiche stagioni dei Power Rangers, quelle prodotte dalla Saban Entertainment.

di **MikiMoz Capuano**

La Saban utilizzò il materiale della serie nipponica *Zyuranger*, senza tenere conto della trama originale, riscrivendo la storia per un nuovo tipo di pubblico.

## MIGHTY MORPHIN: LA PRIMA STAGIONE

1993: Rita Repulsa e i suoi scagnozzi tornano liberi, e il mago Zordon convoca cinque ragazzi a cui affidare le Monete del Potere, con le quali possono diventare Power Rangers. Quando i mostri attaccano la città in forma gigante, gli eroi richiamano gli Zord, moduli robotici ispirati ai dinosauri, che si combinano formando il Megazord.

Rita utilizzerà una sesta Moneta del Potere per creare il suo guerriero personale, il Green Ranger. Spezzato l'incantesimo, quest'ultimo si unirà al resto del gruppo, che lascerà quando la strega riuscirà a consumargli i poteri. Grazie a Zordon, tuttavia, il Green Ranger potrà tornare in campo seppur con capacità ridotte.

### Tentativo riuscito

Oltre all'evidente diversità di tute, costumi e oggetti tra la produzione originale e quella USA, inizialmente il mix di scene giapponesi e americane era realizzato alla buona (non è difficile scorgere, nei primi episodi, attori della serie originale o elementi del tutto estranei alle trame americane): tuttavia il pubblico sembra non far troppo caso a queste incongruenze e decreta il successo del brand. Se inizialmente tanti episodi erano assolutamente fini a se stessi (presentando peraltro risvolti figli dei compromessi di sceneggiatura), con l'apparizione del Green Ranger inizia a intravedersi una sorta di trama portante.

Gli episodi riempitivi sono ancora molti e costituiscono anzi la quasi totalità della stagione, ma è anche vero che il presentare così a lungo gli stessi personaggi in azzeccate situazioni quotidiane (scolastiche, sportive e di svago) li rese beniamini del pubblico.

**ZYU2**
Nelle sequenze, girate in Giappone, si assecondarono le trame dei Rangers americani. Per esempio la vicinanza tra il Pink e il Green Ranger, dovuta alla love story tra Kimberly e Tommy.

### Finale non finale

La serie era pensata per terminare con *Il giorno del giudizio* (ep. 39-40), ma il successo clamoroso spinse la Saban a proseguire. Di fatto, però, quella doppia puntata è strutturata come un finale, con il demone Lokar pronto a vincere e Rita stessa che si insedia sulla Terra. La serie proseguì quindi per altri venti appuntamenti e senza un vero *season finale*.

Proprio in questi episodi si rese necessario reperire, da parte di Saban, nuovo materiale giapponese: le scene di *Zyuranger* erano state sfruttate ormai in ogni modo possibile, e così l'azienda si fa produrre nuovo *footage* dalla Toei (che i fan chiamano *Zyu2* e che sarà usato anche per parte della seconda stagione).

**ROBOT**
Il Megazord (guidato dai cinque Rangers originali) e il Dragonzord (robot del Green Ranger) in azione dopo essere stati avversari per qualche episodio.

# MIGHTY MORPHIN: LA SECONDA STAGIONE

Terminato il materiale di *Zyuranger*, la Saban acquisì i diritti di un'altra serie nipponica: *Dairanger*. Decise però di non cambiare costume agli eroi, trovando così una soluzione... particolare. La seconda stagione di *Mighty Morphin*, del 1994, conta 52 episodi e tre speciali (Halloween, Natale e un evento live). Volendo mantenere i costumi ormai noti, la produzione si limitò a usare solo le scene con i robot dei Dairanger, che sostituirono il primo Megazord.

## Partenze e ritorni...

Lord Zedd prende il posto di Rita, si accanisce contro Tommy che perde definitivamente i poteri, ma Zordon e Alpha permettono al ragazzo di trasformarsi nel White Ranger. Jason, Zack e Trini partono per la Svizzera e vengono sostituiti da Rocky, Adam e Aisha. Rita torna in scena e sposa Zedd...

## Da Zyuranger a Dairanger

Per far combaciare le scene provenienti da due serie diverse, la Saban utilizzò il resto del footage *Zyu2* riciclando anche diverse vecchie sequenze, alterate in vari modi (ad esempio, in alcuni episodi, robot e mostri giganti combattono "a distanza" perché presi da opere distinte). Piccoli errori possono comunque essere notati.

Questa stagione sancisce il vero successo del brand. La storia si apre con una minisaga in tre parti che introduce un nuovo nemico; le trame si fanno più articolate, la scrittura migliora, e le relazioni tra personaggi e gli incastri di continuity iniziano a delinearsi in modo convincente. Numerose sono le vicende su più episodi: dall'addio al Green Ranger fino all'arrivo del White; dall'introduzione di nuovi protagonisti al matrimonio tra Rita e Zedd, passando per il clone di Tommy.

**E I DAIRANGER?**
Tranne il White, i Dairanger giapponesi non appaiono mai. Avendo a disposizione questo materiale, la Saban pensò di usarlo nel 1999, per *Lost Galaxy*. La cosa non andò in porto; tuttavia, i Dairanger si vedranno comunque anni dopo, presentati come Legandary Squadron (o Star Force).

La produzione fece in modo di tenere in sospeso i fan circa l'identità del White Ranger, introducendo due personaggi secondari (Richie e Curtis) che avrebbero potuto idealmente essere integrati nel team.
Come la stagione precedente, nemmeno questa ha un vero e proprio episodio conclusivo.

## Più America (e Australia)

Lord Zedd è il primo nemico ideato totalmente in America. Serpenterra, che nella serie giapponese fungeva da robotica divinità neutrale, diventa qui il mezzo di Zedd. Alcuni episodi sono filmati in Australia: questo perché contemporaneamente il cast era impegnato nelle riprese del film che sarebbe uscito nei cinema.

In questa stagione si menziona per la prima volta la Griglia del Potere, che sarà alla base della ventiseiesima stagione. ►

**TRE EROI DA SOSTITUIRE**
Gli attori che interpretavano Jason, Zack e Trini decisero di lasciare lo show per motivi contrattuali. Nell'attesa di trovare sostituti ideali, la produzione dovette riciclare scene del passato o omettere la presenza dei tre personaggi, relegandoli alle sole scene in costume o ricorrendo ad altri attori filmati in controluce.

# MIGHTY MORPHIN: LA TERZA STAGIONE

Il terzo capitolo, del 1995, conta solo 33 episodi (più il segmento *Alien Rangers*), ma è anche la stagione che propone episodi multipli e una trama molto più serializzata. Anche in questo caso la Saban pensò che non fosse il momento di cambiare i costumi ai Rangers, ormai così iconici e visti anche in *Power Rangers: Il Film*, che raccontava una variante della storia che verrà proposta negli episodi. Acquisendo i diritti della serie *Ninja Sentai Kakuranger*, anche in questo caso furono utilizzate soltanto le scene con i robot.

## Rita e... Rito!

Dopo un'avventura sul pianeta Edenoi, con Masked Rider, i Rangers devono affrontare una durissima battaglia: Rito Revolto, fratello di Rita, distrugge i Megazord e i Rangers sono costretti a cercare Ninjor, il creatore delle Monete del Potere. Dall'Australia giunge Kathrine Hillard: Rita la soggioga ma alla fine l'incantesimo viene spezzato e Kat prende il posto di Kimberly come Pink Ranger.
Gli eroi ottengono anche ulteriori nuovi robot, gli Shogun Zord. Purtroppo Master Vile, padre di Rita, fa sì che i Rangers tornino bambini: i malvagi si apprestano a sferrare l'attacco finale...

## Film e spin-off

Prima dell'inizio degli episodi in Tv, nei cinema americani uscì il film, che narrava una storia alternativa a ciò che si vedrà nella serie, riguardo l'acquisizione dei poteri Ninja. Per l'occasione, la troupe tecnica e artistica si spostò a Sidney, ragion per cui anche qualche scena della seconda e terza stagione risultano filmate in Australia.

Questa stagione comincia con tre episodi che fanno da *pilot* a una nuova serie: *Masked Rider*. La Saban volle lanciare il nuovo personaggio all'interno dei *Power Rangers* e questo fa di *Masked Rider* un vero e proprio spin-off, anche se poi nella sua serie regolare non si farà più menzione a quanto accaduto in questi episodi (vedi a pag. 104).

**KAKURANGER: RIMANDATI**

Come avvenne per i Dairanger, anche gli originali Kakuranger vengono qui sacrificati, ma solo per il momento: debuttano nella minisaga successiva, riapparendo altre volte in futuro. Soltanto i loro robot appariranno in questa serie, che il montaggio farà pilotare da altri protagonisti.

## Massimo successo

Questi episodi rappresentano probabilmente il picco massimo del successo dello show. In Italia, i giocattoli basati sui poteri Ninja e sui nuovi robot sono l'ultimo grande clamore commerciale.

La stagione è certamente la più articolata, propone molte storyline che lo spettatore deve seguire con attenzione. Gli episodi singoli sono una minima parte: ora le storie sono perlopiù sviluppate su più puntate.

Verso la fine della serie viene introdotto un ulteriore potere, quello delle Metallic Armor. I costumi dei Rangers diventano un più massicci, ricordando l'aspetto che sfoggiavano nel film. Questi episodi segnano l'ultimo utilizzo dei costumi della serie *Zyuranger*, ossia le tute ispirate ai dinosauri. Le rivedremo solo in occasioni speciali e anniversari.

**ADDIO DINOSAURI**

La trasformazione in Ranger è preceduta, ora, dall'utilizzo dei poteri Ninja. In questa modalità intermedia, i ragazzi ottengono dei vestiti da guerriero orientale. La formula per la trasformazione non terrà più conto del nome dei dinosauri, ma quello generico del colore di ogni Ranger.

**FINALE A SOPRESA**
La stagione precedente terminava con i Rangers tramutati in bambini; anche questa miniserie propone un cliffhanger non da poco: i nemici riescono a distruggere la base degli eroi!

# MIGHTY MORPHIN: ALIEN RANGERS

In onda nel febbraio del 1996, *Mighty Morphin Alien Rangers* consta di soli 10 episodi. È un segmento della terza stagione, strutturato come miniserie a parte, che però continua le vicende lasciate in sospeso. Il footage è quello della serie giapponese *Ninja Sentai Kakuranger,* stavolta utilizzato al meglio, con i giusti protagonisti e i relativi robot.

Sequenze della serie originale giapponese erano già state utilizzate in precedenza, mixate con scene americane che tenevano ancora conto dei vecchi costumi dei Power Rangers, arrivando a creare anche un mix tutto americano di robot, col Titanus della prima serie. Ora la Saban utilizza anche il footage con i Kakuranger, che qui diventano alleati di Zordon: gli Alien Rangers.

## Bimbi Rangers

I Power Rangers bambini sono in giro per il mondo alla ricerca del Cristallo Zeo. La Terra rischia di restare senza protezione, ma Zordon richiama gli Alien Rangers dal distante pianeta Aquitar. Quando Lord Zedd riesce a mettere in difficoltà gli Alien Rangers, portando sulla Terra il loro nemico Hydro Hog, i piccoli Rangers terrestri recuperano il Cristallo Zeo e tornano adulti. Aisha resta in Africa e Tanya Sloan prende il suo posto. A fine missione, gli Alien Rangers tornano sul loro pianeta, ma quando tutto sembra risolto, Rito e Goldar riescono a far esplodere il Centro di Comando...

**BIANCO E ROSSO**
Il Red Alien Ranger apparirà anche nell'episodio celebrativo per il decennale, assieme a tutti gli altri Red Rangers; ma per la prima volta nella trama dei *Power Rangers*, è una donna (il White Alien Ranger) a comandare il gruppo.

## Comincia il declino?

*Mighty Morphin Alien Ranger* rappresenta l'inizio del declino italiano del brand, dopo tre stagioni che macinarono successi e generarono enormi guadagni.

Relegata alle mattine del week-end di Italia 1, la mini-saga si concentra sia sulla ricerca dei frammenti del Cristallo Zeo da parte dei Rangers originali (divenuti ragazzini) sia sulle consuete lotte tra mostri e robot ingaggiate dagli Alien per difendere la Terra da Rita, Zedd e Master Vile: la continuity di queste puntate è leggermente più serrata, sebbene vi siano diversi episodi autoconclusivi.

## Dieci episodi "ponte"

Questa miniserie è stata ufficialmente catalogata come Stagione 3.5; è una "coda" della precedente, che fa da ponte alla successiva. La sigla venne modificata, sostituendo la parola "Power" con "Alien".

Nell'ultimo episodio assistiamo all'ultima apparizione di Aisha Campbell, che tornerà solo anni dopo in occasione dello special per i trent'anni dello show. Gli Alien Rangers faranno capolino anche nelle stagioni successive: si rivedranno in *Zeo*, in *In Space*, in *Super Megaforce*. ▶

# POWER RANGERS ZEO

Il brand inizia ad appannarsi e la Saban cerca di rimediare vagliando varie ipotesi; alla fine si decide per l'acquisto di *Chōriki Sentai Ohranger* utilizzandone il footage per continuare le imprese degli eroi americani. *Zeo* va in onda per 50 episodi, dalla primavera all'autunno del 1996.

Inizialmente, questo cambiamento (il primo vero cambiamento totale di tute, peraltro) non funzionò troppo, così la casa di produzione giocò un'ultima carta: riportò in scena un vecchio protagonista, amatissimo dal pubblico e fuori dai giochi da tanto tempo...

## Tutto è perduto, ma...

Il Centro di Comando è distrutto, ma i ragazzi recuperano il Cristallo Zeo e trovano la segreta Camera di Comando sotterranea: Zordon e Alpha sono lì, al sicuro. I Rangers ottengono nuovi poteri mentre sulla Luna i nemici non riescono a godersi la vittoria: Rita e Zedd vengono attaccati - e costretti alla fuga – dal Machine Empire di Re Mondo.

I nuovi nemici prendono il comando e sferrano attacchi alla Terra: grazie ai poteri Zeo, Tommy, Adam, Rocky, Tanya e Katherine riescono a difendere il pianeta ancora una volta, con il supporto logistico di Billy. Intanto, però, Rita e Zedd non restano a guardare e provano a riprendersi il loro impero.

L'arrivo del Gold Ranger, l'alieno Trey di Triforia, consente ai Rangers di vincere diverse battaglie; quando Trey e i suoi poteri sono messi temporaneamente fuori gioco, è il ritorno di Jason a risollevare le sorti degli scontri. Infine, una bomba distrugge la base del Machine Empire...

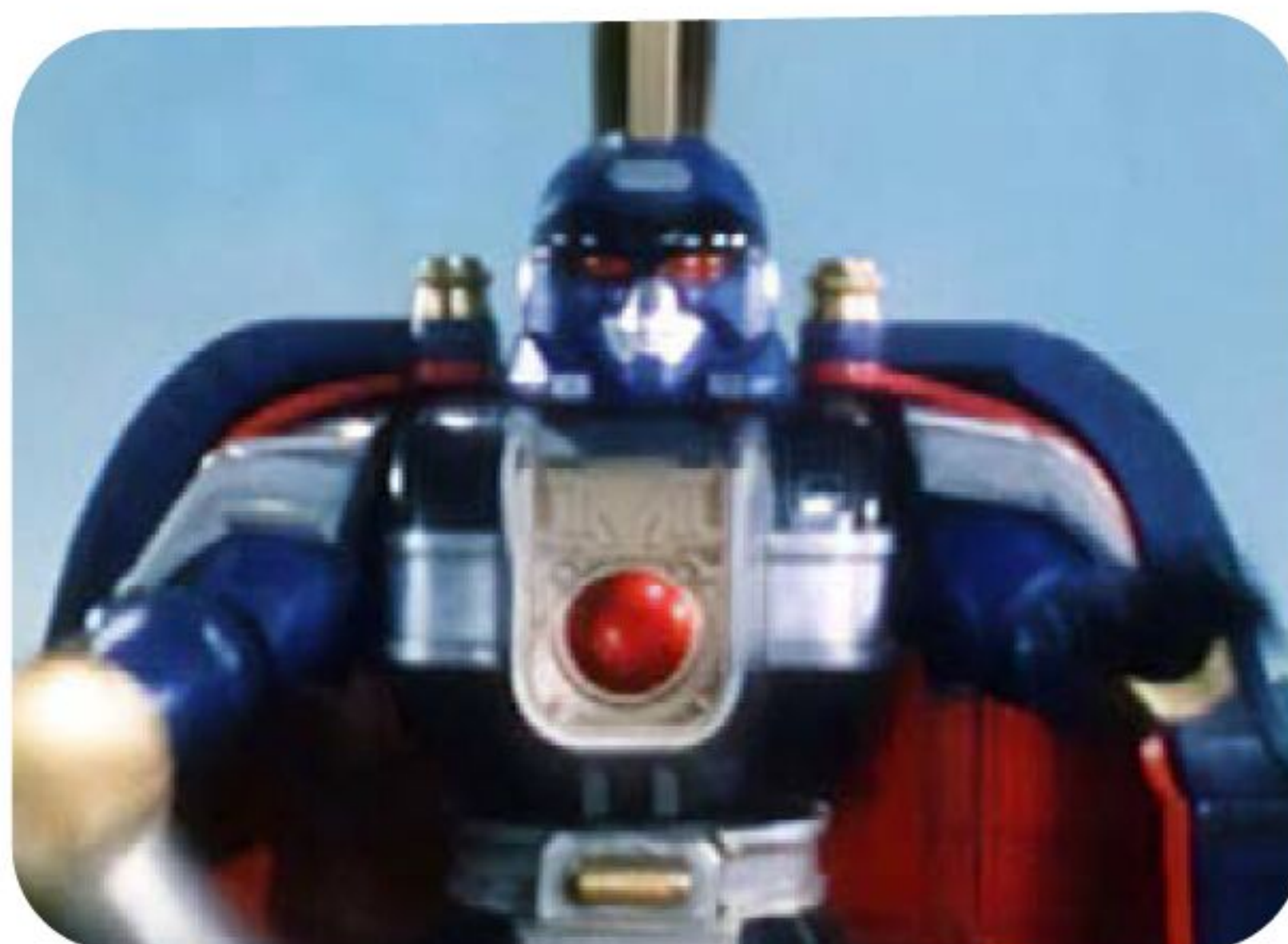
## Poi cambia tutto

Per la prima volta si assiste a un cambio di tute per i protagonisti, in parte già sperimentato con i pochi episodi di *Alien Rangers*, ma qui attuato sui personaggi storici. Tra le varie sottotrame, ricordiamo quella di Billy che - per curarsi dagli effetti di un invecchiamento precoce - va e viene dal pianeta Aquitar degli Alien Rangers (decidendo infine di rimanere lì); c'è anche la trama "rosa" di Tommy, che viene lasciato (con una lettera d'addio) dall'amata Kimberly. Dopo una iniziale delusione, Tommy stesso sembrerà trovare un nuovo interesse in Kat.

**POCO SPAZIO PER AURIC**

Nella serie nipponica Auric il Conquistatore era molto più presente, ma interagiva soprattutto con gli attori giapponesi, e quindi molte sequenze non poterono essere utilizzate.

È bene notare come la produzione non voglia rinunciare ai nemici storici (Rita e Zedd, ormai delle icone) ma non possa fare a meno di utilizzare le scene dei nuovi nemici, creando così delle sottotrame che allargano la mitologia dell'opera. Degno di nota il primo vero team-up tra Rangers, perché proprio in *Zeo* vi è il ritorno degli Alien Rangers protagonisti del precedente arco narrativo, che qui si alleano con i protagonisti.

*Power Rangers Zeo* segna anche, tra i suoi cinquanta episodi, la messa in onda della puntata numero 200 dell'intero show.

**CIAO BILLY**

Questa serie è l'ultima per Billy, prima del ritorno per il trentennale: sebbene sia ancora presente (anche se in modo discontinua e senza più essere un Ranger), prima della fine della stagione David Yost abbandonerà lo show. In realtà l'attore voleva lasciare subito, ma il contratto lo costrinse a tornare per qualche episodio.

# POWER RANGERS TURBO: IL FILM

Mentre le riprese di *Zeo* si apprestavano ad essere ultimate, in previsione della serie successiva la Saban pensò di riportare i Power Rangers al cinema. Questa volta con una trama collegata alle avventure televisive, che facesse da introduzione alla nuova stagione.

Nelle intenzioni iniziali, i Rangers avrebbero dovuto affrontare una pericolosa passeggiata su un vulcano, lottando contro coccodrilli e incontrando una sirena. Tutti elementi poi eliminati dalla sceneggiatura finale.

## Streghe, demoni e mostri assortiti...

Pochi mesi dopo la sconfitta del Machine Empire, i Rangers sembrano aver iniziato una nuova vita. Ma un nuovo nemico è in agguato: Divatox, la strega dei mari, vecchia amica di Rita Repulsa.

Intenta a compiacere Maligore, un antico dio mostruoso con cui vorrebbe unirsi in matrimonio, non esita a offrirgli in sacrificio due vecchi amici dei Rangers: Jason e Kimberly, che diventano temporaneamente malvagi. Grazie ai poteri Turbo, i ragazzi riusciranno a distruggere il grande demone: sarà però solo l'inizio di nuove ostilità.

## Race to the volcano

Questo il titolo di lavorazione; con i cambiamenti, si è perso anche il motivo per cui i Rangers sono costretti a utilizzare nuovi poteri (i Turbo) in luogo di quelli che già possedevano (gli Zeo): la scena dove la loro capacità di trasformarsi viene persa, distrutta dal nemico, non è presente.
L'unica cosa che fa riferimento ai poteri Zeo è la trasformazione di Kat, che tuttavia perde gli stessi cadendo in acqua.

## Chi viene, chi va, chi torna

Il film segna il passaggio di testimone tra Rocky, che abbandona il gruppo a causa di un infortunio durante gli allenamenti di karate, e il piccolo Justin: un ragazzino che vive temporaneamente in una casa-famiglia e che fa amicizia con Kat e Tanya. Proprio lui diventerà il Blue Ranger: per la prima e unica volta, un bambino acquisterà i poteri di Ranger vedendo la sua corporatura crescere quando è in costume.

Se Rocky va via e le scene con Billy non vennero nemmeno girate, tornano invece Jason (già presente in *Zeo*) ma soprattutto Kimberly. Un cameo è riservato anche a Rita e Lord Zedd, non più cattivi principali ma ancora fondamentali nelle trame che verranno.

L'idea di un film che introducesse nuovi personaggi, nuovi nemici e nuovi poteri, il tutto canonico con la serie, non era certo sbagliata, ma il risultato è un film a tratti pacchiano (la lunga sequenza dell'antico vascello), che riserva poche sorprese concentrandosi più sul superfluo che sulle cose interessanti. Anche la storia dei due gnomi umanoidi coprotagonisti non è nulla di memorabile.

Il film ha la caratteristica di non utilizzare nessuna scena dalla serie originale giapponese: il girato è tutto americano. Resta un'avventura a base di arti marziali e passeggiate esotiche, preludio alla meno amata tra le stagioni iniziali. ▶

**GEMELLI... DIVERSI**

Il nemico principale del film, il demone Maligore, è identico al nemico supremo della serie *In Space*: un banale riciclo di costumi crea una somiglianza che verrà sottolineata scherzosamente anche all'interno delle puntate.

**ULTIME APPARIZIONI**

Questo film segna l'ultima apparizione del barman Ernie, personaggio fisso sin dai primi episodi del 1993, ma soprattutto di Kimberly, l'originale Pink Ranger, comunque citata in futuro.

# POWER RANGERS TURBO

Introdotta dal film omonimo, *Power Rangers Turbo* corre in Tv tra l'aprile e il novembre del 1997. La stagione, che conta 45 episodi, racconta le battaglie dei Rangers contro Divatox. Basata sulla giapponese *Gekisou Sentai Carranger*, serie a tema automobilistico/veicolistico, Turbo prosegue le vicende dei personaggi storici, fino a un clamoroso cambio di protagonisti... I Rangers di sempre abbandonano, solo il giovane Justin resta nel gruppo. Una scelta che spiazza il pubblico.

## Un messaggio dallo Spazio

Dopo la sconfitta di Maligore, la piratessa Divatox medita vendetta e attacca Angel Grove, mentre Zordon e Alpha lasciano la Terra e tornano sul pianeta Eltar. A guidare i Rangers ci saranno Dimitria e Alpha 6.

Intanto, uno strano poliziotto spaziale fa la sua comparsa: è Blue Senturion, giunto per portare il "messaggio millenario", una notizia che il nemico non vuole sia assolutamente divulgata.Tommy, Adam, Kat e Tanya trasferiscono i loro poteri a T.J., Carlos, Cassie e Ashley.

L'aiuto del misterioso Phantom Ranger non riesce a impedire che i Megazord dei Rangers siano distrutti: Divatox invade il Centro di Comando, mentre Dimitria e Blue Senturion partono per il pianeta Eltar che è stato interamente conquistato dal re del male Dark Specter. Ai Rangers, senza Justin, non resta che partire per lo spazio, imbarcandosi su una astronave alla ricerca di Zordon...

**L'ERA ZORDON**
Con questo nome si intendono le prime sei storiche stagioni dei Power Rangers (più il segmento *Alien*), accomunate dalla presenza del mago Zordon come mentore degli eroi.

## Grandi manovre

*Turbo* è la serie dei grandi cambiamenti: oltre agli storici protagonisti, vanno via anche Zordon e Alpha 5, rimpiazzati da Dimitria e Alpha 6; tuttavia le trame sono serratissime e in perfetta continuity tra passato e futuro, introducendo dettagli che troveranno il loro naturale epilogo con la stagione successiva. Di fatto, questa stagione potrebbe essere considerata come una serie "preparatoria" al gran finale di quella che sarà chiamata l'Era Zordon, un qualcosa che "apparecchia" le trame per la grande avventura di *In Space*.

L'originale giapponese *Carranger* è quasi una parodia del genere, ma in America non è stato mantenuto il tono scherzoso e la serie segue le trame delle precedenti stagioni. È anche la prima serie dei *Power Rangers* che mette in scena la trasformazione di un ragazzino (il cui corpo diventa "adulto" quando è coperto dalla tuta colorata).

*Turbo* viene considerata la serie in cui il brand compie il "salto dello squalo", ossia arriva al punto più basso, sebbene la serie successiva si riprenda totalmente e torni su binari molto interessanti (peraltro con trame che proprio *Turbo* aveva contribuito a "preparare").

**IL "MESSAGGIO MILLENARIO"**
Turbo termina con un cliffhanger che lancia l'ultima serie dell'Era Zordon, la cui importanza viene sottolineata già in questi episodi, grazie alla presenza del misterioso Blue Senturion: lui è a conoscenza dei piani di conquista di tutti i nemici mai apparsi finora nella serie!

# POWER RANGERS IN SPACE

*In Space* doveva essere l'ultima serie di un franchise che non conosceva più i fasti di un tempo. Ma grazie anche a un ritmo serrato della storia rialzò insperatamente gli ascolti, regalando ai Rangers un nuovo futuro! La serie va in onda dal febbraio al novembre 1998, per un totale di 43 episodi. È basata sull'originale giapponese *Denji Sentai Megaranger.*

## Una scelta estrema...

Sul Pianeta Cimmero, Dark Specter celebra la conquista del pianeta Eltar (patria di Zordon) con tutta l'Alleanza del Male: Rita e Zedd, Havoc, il Machine Empire e Divatox. Irrompe un nuovo Red Ranger, ma viene bloccato da Astronema: la designata per divenire Imperatrice del Male.

L'eroe, Andros, si ritira sulla sua astronave, dove dona ai quattro Ranger terrestri nuovi poteri, per contrastare Dark Specter e Astronema. Andros scopre che quest'ultima altri non è che sua sorella Karone, corrotta dal male. Gli scontri continuano fino alla battaglia finale, che vede Andros costretto a distruggere il cilindro di Zordon, uccidendo il saggio mago ma riportando la pace ovunque.

## Finale col botto

*In Space* è l'ultima serie strettamente in continuity: dopo questa stagione, ogni altro capitolo sarà a sé, con minimi richiami al passato. Qui, peraltro, la continuity è serratissima: molteplici sottotrame vengono portate avanti e molte storie del passato trovano qui soluzione. Il doppio episodio finale risolve infatti tutta la storia, con una battaglia definitiva che vede coinvolti tutti i nemici e vari eroi già apparsi in passato (gli Alien, Phantom, Blue Senturion, Gold Zeo).

**IDENTITÀ SEGRETE**
Il Phantom Ranger non rivelerà a nessuno la sua reale identità, che resta ancora avvolta nel mistero: tra le ipotesi all'epoca più accreditate, dietro il casco poteva celarsi il figlio di Zordon oppure... Billy, il primo e amato Blue Ranger!

Negli episodi lungo la serie si assiste persino al ritorno di Adam, il Black Ranger delle prime stagioni, e quello di Justin, il Blue Turbo Ranger. In sostanza, *In Space* è la degna conclusione di sei anni di trame, con una storia grandiosa che soddisfa certamente i fan.

## Misteri e curiosità

*Countdown to destruction*, l'arco narrativo finale, doveva inizialmente essere diviso in tre parti. Alla fine la produzione decise di condensarlo in due puntate. L'identità del Phantom Ranger non è mai stata rivelata: era previsto che lo fosse. L'Onda generata dalla morte di Zordon polverizza quasi tutti i malvagi, ma rende umani (e buoni) gli amati Rita, Zedd e Divatox, lasciando intatta solo la loro parte positiva.

A causa del costume di scena da riparare, Rito Revolto non appare nelle scene finali: il suo destino ultimo è quindi ignoto, così come quello di Scorpina, nemica delle primissime stagioni. Questa serie contiene un curioso crossover con le Tartarughe Ninja, il cui telefilm era all'epoca prodotto dalla Saban. ►

**NON HO PIÙ LA MIA CITTÀ**
In Space è l'ultima serie ambientata ad Angel Grove, ma di questa città si sentirà parlare ancora (e la si vedrà anche, come nello special per il trentennale).

# POWER RANGERS LOST GALAXY

Prima serie del marchio *Power Rangers* a presentare un gruppo e una storia che cambia di stagione in stagione, *Lost Galaxy* guarda decisamente al futuro ma conserva ancora tanto del passato.

Anche essendo il primo capitolo "a sé", questa settima stagione mantiene una certa continuity. L'inaspettato successo di *In Space*, ideato come capitolo finale, portò la Saban a produrre una nuova serie: acquistando la giapponese *Seijuu Sentai Gingaman*, per adattarla in un nuovo prodotto da trasmettere nel 1999. Serviva staccarsi, però, dal passato: così la casa di produzione pensò a... *Power Rangers: Space Jungle*.

## Spazio, giungla, galassia

*Space Jungle*: la prima idea fu questa, perché ci si doveva comunque basare sull'originale giapponese che quell'anno prevedeva poteri riguardanti bestie selvagge. E poi lo spazio: il successo di *In Space* era stato tale da far pensare alla Saban di continuare con una ambientazione "spaziale". Nasce così, infine, *Lost Galaxy*.

La città che per anni aveva fatto da teatro alle storie dei Rangers non ha più motivo di esistere e così, nel primo episodio di *Lost Galaxy*, il pubblico saluta Angel Grove e per imbarcarsi su Terra Venture, una colonia spaziale.

**SOSTITUZIONI**

La morte di Kendrix si rese necessaria perché l'attrice (Valerie Vernon) dovette curare una leucemia. Il suo ruolo venne quindi ricoperto da un precedente personaggio, l'ex nemica Astronema (Melody Perkins).

**TANTI CATTIVI**

*Lost Galaxy* prevede un secondo gruppo di nemici, oltre al principale rappresentato da Scorpius: si tratta della ciurma di Capitan Mutiny. Ma la malvagia Trakeena resta il nemico più iconico.

## Caccia alle Spade Quasar

L'armata di Scorpius invade il pianeta Mirinoi alla ricerca delle Spade Quasar, potenti e leggendarie reliquie. Maya, una ragazza di Mirinoi, cerca aiuto attraversa un portale dimensionale e appare su Terra Venture. Qui incontra Kendrix, Kai, Damon, Mike e il fratello di quest'ultimo, Leo. Il gruppo si reca su Mirinoi dove il malvagio Furio sta trionfare, ma il sacrificio di Mike permette agli altri di sopravvivere e recuperare le Spade: i cinque diventano così nuovi Power Rangers, sebbene tutta la popolazione del pianeta resti pietrificata.

La battaglia si fa ardua quando entra in gioco la figlia di Scorpius, Trakeena, e quando dalla Terra tornano gli Psycho Rangers. Nel corso delle puntate, un misterioso alleato (Magna Defender) e i precedenti Space Rangers aiutano i nuovi eroi. La morte della Pink Galaxy Ranger fa tornare in scena Karone (ossia Astronema), che ne prende il posto. Dopo altre battaglie, i Rangers riescono a spezzare l'incantesimo che gravava su Mirinoi, riportando in vita anche l'amica Kendrix.

## Passato nel futuro

*Lost Galaxy* è un nuovo primo capitolo, ma collegato al passato. La base dei Rangers è l'Astro Megaship vista precedentemente; c'è il robottino Alpha 6, tornano come nemici gli Psycho Rangers. Diversi sono anche i riferimenti a Zordon e sono presenti anche i "bulli" Bulk e Skull (quest'ultimo solo nel primo episodio). Questi 45 episodi presentano toni più maturi (vengono messe in scena diverse morti) e una storia molto intrigante. Da qui in poi, niente sarà più lo stesso.

# LA FINE DELLE SERIE SABAN

Terminata l'Era Zordon, nel 1999 la Saban passa ad adattare serie autoconclusive, che anno dopo anno propongono una nuova squadra di eroi. Ma l'inizio del nuovo millennio coincide anche con la cessione dei diritti del marchio *Power Rangers* alla Disney...

di **Mario Bua**

Il gruppo dei Time Force Rangers

## POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Basata sulla giapponese *KyuKyu Sentai GoGoV*, è la prima serie del franchise a essere completamente indipendente: questa serie del 2000 è difatti il primo progetto vero e proprio a non presentare alcun collegamento con le serie precedenti, a esclusione del team-up con i protagonisti della precedente *Lost Galaxy*.

Ambientata a Mariner Bay, la serie ci offre un punto di vista completamente nuovo: i Rangers in questione infatti non hanno a che fare in nessun modo con alieni o robot, ma con dei demoni. Senza trascurare il fatto che le identità della squadra siano fin da subito note a tutti e che l'arsenale a loro disposizione sia completamente artificiale e non di origine aliena o sovrannaturale.

Quando un gruppo di nomadi in giro per l'Egitto si ritrova a liberare accidentalmente dei demoni sepolti da 5000 anni, l'organizzazione governativa Lightspeed, guidata dal capitano Mitchell, decide di reclutare quattro civili (più la figlia di quest'ultimo) per difendere la città. La serie è particolarmente nota per tre motivi: l'introduzione del primo sesto Ranger esclusivo americano; le critiche inizialmente subìte; lo spettacolare finale.

I sei Lightspeed Rangers

## POWER RANGERS TIME FORCE

Nonostante la precedente stagione si prendesse molto sul serio sotto diversi punti di vista, *Time Force*, del 2001 (basata sulla serie giapponese *Mirai Sentai Timeranger* uscita un anno prima) decide di portare quel "prendersi particolarmente sul serio" su un altro livello, andando a rivolgersi a un pubblico decisamente più maturo. Dopo aver "ucciso" Alex, l'attuale Red Ranger, Ransik e la sua banda di Mutanti decidono di scappare indietro nel tempo per provare a conquistare un mondo in cui l'Organizzazione Time Force non esiste. Ma qualcuno si avventura inseguendoli nel passato, per impedir loro di alterare il futuro.

La serie è stata accolta in maniera molto positiva dai fan, soprattutto per i temi trattati (come il lutto, il desiderio di vendetta, la depressione e il razzismo). Tutti elementi che in una serie dei *Power Rangers* non si erano mai visti. *Time Force* è stata accolta talmente bene che si pensò addirittura di rinnovarla per una seconda stagione, cosa che non andò mai in porto a causa del passaggio di diritti alla Saban alla Disney.

# LE SERIE DISNEY

Il brand *Power Rangers* viene acquisito a sorpresa dalla Disney, che ne produce varie stagioni ed è soprattutto chiamata a trasmettere le celebrazioni del decimo e quindicesimo anno della serie, che riportano sulle scene diversi attori del passato.

di **Mario Bua**

Il team-up tra la squadra Wild Force e la precedente Time Force

## POWER RANGERS WILD FORCE

In occasione del decimo anniversario del franchise, la Saban mette in produzione per il 2002 la serie *Wild Force* (basata sulla giapponese *Hyakuuju Sentai Gaoranger* del 2001), una stagione particolare perché segna anche il passaggio dei diritti alla Disney, che ne trasmette il secondo blocco di episodi.

*Wild Force* è particolarmente nota per via della sua trama incentrata sul tema dell'inquinamento. La serie inizia presentandoci Cole, una specie di Tarzan cresciuto nella giungla. Ormai adulto, si ritrova a dover lasciare il luogo a lui così caro per riuscire a trovare la propria strada e la sua famiglia. Il ragazzo si ritrova quindi a vagare per le strade di Turtle Cove, città in cui un gruppo di ragazzi capitanato dalla principessa Shayla opera per fermare i malvagi Org. Nonostante un approccio iniziale non particolarmente piacevole, Cole decide di unirsi ai quattro ragazzi per combattere le forze del male.

### Chi sono i cattivi?

Così come per altre serie sui *Power Rangers*, anche *Wild Force* nasconde più di quello che potrebbe sembrare. La storia, che tocca il sempre attuale tema dell'ambiente, ci porta inevitabilmente a vedere la situazione sotto un altro punto di vista, essendo gli Org nati a causa dell'inquinamento di cui l'essere umano è effettivamente colpevole.

La serie porta gli spettatori a chiedersi chi sia davvero il cattivo: l'Org che distrugge ogni cosa o l'umano che si comporta esattamente come lui? Più o meno la stessa critica che il film originale di *Godzilla* lanciava al mondo durante il dopoguerra. La serie mantiene dei toni decisamente seri, e va a trattare argomenti come morte, rabbia e invidia. La serie è anche nota anche per aver presentato il primo team-up completamente originale americano, ovvero quello tra i Wild Force Rangers e i Time Force Rangers (dato che il crossover tra Gaoranger e Timeranger in Giappone non esiste). Per non parlare poi dell'episodio del decennale, *Forever Red*, tra i più amati (e allo stesso tempo criticati) di tutta la storia: qui i Red Rangers del passato tornano per fermare Serpenterra e alcuni membri del Machine Empire.

I Wild Force Rangers in borghese

# HEXAGON, IL FINALE MAI REALIZZATO

di **MikiMoz Capuano**

Pensata per essere l'undicesima e ultima stagione dei *Power Rangers*, la mai prodotta Hexagon avrebbe dovuto adattare per il mercato occidentale la serie *Ninpu Sentai Hurricaneranger* (poi diventata *Ninja Storm*).
Nei piani iniziali c'era infatti la volontà di realizzare qualcosa di simile a quanto fatto con In Space, che a suo modo chiudeva tutte le trame dell'Era Zordon: *Hexagon*, idea nata in seguito all'episodio *Forever Red* del decennale (visto in *Wild Force*), avrebbe dovuto fare da ideale chiusura a tutte le trame, permettendo un'eventuale ripartenza che non dovesse poi tener conto di tutta la mitologia costruita e accumulata negli anni.

Due fazioni poi riunite

L'Hexagon del titolo sarebbe dovuto essere un enorme centro di comando, appartenente a un'organizzazione segreta, che radunava tutti i team di Rangers visti fino ad allora.
Questa base operativa sarebbe stata guidata da Tommy Oliver (sostanzialmente, il personaggio più amato tra tutti quelli mai apparsi nella saga, primo Green Ranger della storia e già tornato in *Forever Red*), ormai diventato una sorta di agente segreto e mentore dei Power Rangers.
*Hexagon* avrebbe riportato sulle scene diversi personaggi del passato: su tutti, Joel della serie *Lightspeed* - qui pilota di un mezzo di trasporto -, il misterioso Phantom Ranger e il guerriero Ninjor, apparso nella terza serie *Mighty Morphin*, e qui coinvolto direttamente nell'utilizzo dei nuovi poteri (basati sulla tematica ninja, data la serie originale *Hurricaneranger*) che sarebbero andati a tre nuovi protagonisti ingaggiati dall'Hexagon. Costoro avrebbero dovuto esplorare diversi luoghi già mostrati lungo tutte le stagioni precedenti.

Previsto anche il ritorno di alcuni nemici, come ad esempio l'infida Scorpina e il malvagio Lokar della prima storica stagione, oppure Gasket e Archerina da *Power Rangers Zeo*, tutti personaggi che non vennero distrutti dall'onda di particelle di Zordon e il cui destino era rimasto in sospeso. Questi nemici si sarebbero uniti per contrastare l'Hexagon, che però avrebbe dovuto anche guardarsi da vecchi alleati: sì, perché due o tre Power Rangers, operanti al di fuori del sistema guidato da Tommy, avrebbero fatto la loro comparsa in aperto contrasto con gli altri. E proprio Jason, primo Red Ranger, era designato per essere il mentore di questo nuovo gruppo, portandosi in conflitto contro l'amico storico.
Ne sarebbe scaturita una sorta di "guerra tra fazioni", con altri team di Rangers a cui restava da scegliere con quale dei due gruppi schierarsi, fino al ritorno di un nuovo Green Ranger sotto il cui casco si sarebbe nascosto ancora Tommy, fino alla risoluzione finale. ►

Ninjor, il guardiano del Tempio del Potere

Scorpina, una nemica insidiosa

Il team della serie Ninja Storm

# POWER RANGERS NINJA STORM

Chi ha avuto la fortuna di crescere nei primi anni 2000 ha anche avuto modo di vivere un'epoca dei *Power Rangers* veramente fantastica. La Disney infatti ha avuto modo di regalare al pubblico alcune tra le più belle serie del franchise, partendo proprio da *Power Rangers Ninja Storm* del 2003 (basata sulla nipponica *Ninpu Sentai Hurricaneger* del 2002). In molti però non sanno che all'inizio i piani per *Ninja Storm* fossero diversi, ma l'idea di *Hexagon* (vedi pagina precedente) venne scartata per passare alla serie che poi è stata effettivamente trasmessa.

## Wind Power Rangers

La trama di *Ninja Storm* racconta di tre giovani studenti ninja (Shane, Tori e Dustin), che scampano alla cattura da parte del malvagio Lothor. I tre vengono così scelti da Sensei (seppur con qualche nota di disappunto da parte del figlio di questi, Cam) per diventare i Wind Power Rangers.

La serie venne inizialmente criticata a causa di una battuta sulla relativa esistenza dei Power Rangers: "Dovete smetterla di vivere nei fumetti... I Power Rangers... che roba...!".

Questo perché l'intenzione della Disney, ormai subentrata a pieno titolo alla Saban, era quella di ripartire da zero, andando a creare una sorta di reboot che non tenesse in considerazione gli eventi delle serie precedenti.

L'intenzione venne poi fortunatamente abbandonata, e successivamente smentita (già nella serie seguente, che vede il ritorno di Tommy Oliver). Di contro, *Ninja Storm* venne particolarmente apprezzata per via delle sue atmosfere piuttosto leggere. Inoltre la serie è stata anche la prima a non presentare nessun tipo di team-up con la squadra precedente, ma questo solo perché le riprese vennero spostate dagli Stati Uniti alla Nuova Zelanda.

La nuova location in Nuova Zelanda

La squadra Dino Thunder: il Black Ranger è Tommy

# POWER RANGERS DINO THUNDER

La serie del 2004 (basata sul Super Sentai giapponese *Bakuryu Sentai Abaranger* del 2003) nasce con l'intento di provare a riproporre il tema di *Mighty Morphin*. Riuscendo inaspettatamente nell'impresa. *Dino Thunder* è inoltre degna di nota per aver cominciato a ripristinare all'interno del franchise una continuità, che non esisteva più da tempo, poiché tutte le serie da *Lightspeed Rescue* in poi non avevano più alcun tipo di collegamento tra loro (ad eccezione degli episodi che prevedevano i team-up con la squadra precedente), rendendole serie a se stanti in tutto e per tutto.

## Il ritorno di Tommy

Ad oggi, *Dino Thunder* è considerata una delle serie più belle in assoluto, questo anche grazie all'ottimo affiatamento del gruppo ma soprattutto al ritorno in pianta stabile del veterano Jason David Frank, che si immerge ancora nei panni di Tommy Oliver. E non solo come mentore dei nuovi eroi, ma anche come vero e proprio Ranger.

La trama ruota attorno a Conner, Ethan e Kira, tre studenti del liceo di Reefside, ai quali è stata affidata la missione di proteggere le Dino Gemme dalle grinfie del perfido Mesogog, un cattivo senza nessun tipo di scrupolo intento a cercare di riportare la Terra all'epoca dei dinosauri. Oltre che per lo splendido finale, la serie viene ricordata per tre momenti in particolare: il team-up con i precedenti Ninja Storm, il cinquecentesimo episodio del franchise (dove si ripercorre, tramite un videodiario realizzto da Tommy, la storia delle varie stagioni fino ad allora) e per l'episodio *Lost and found in translation*, in cui i tre protagonisti si ritrovano seduti sul divano a guardare una puntata della serie Tv... *Bakuryu Sentai Abaranger*!

Episodio entrato nella storia, oltre che per il suo lato parodistico (sin dal titolo, che riprende quello del noto film di Sofia Coppola) soprattutto per il confronto finale illustrato da Conner e rilanciato dalla frase di Kira, che asseriva: "Visto? Tutto sommato non sono poi così tanto diversi da noi!", andando innegabilmente a lanciare una frecciatina a tutti coloro che hanno sempre preferito pensare a inutili guerre tra il franchise dei *Power Rangers* e quello dei *Super Sentai*. ►

Tommy Oliver con le sue precedenti incarnazioni da Ranger

I Rangers della Space Patrol Delta

# POWER RANGERS S.P.D.

Nel 2025 la Terra è divenuta il rifugio di tutte quelle specie aliene provenienti dalle regioni più remote della galassia che desiderano vivere in pace. Il 99% dei nuovi arrivati vive in armonia con i terresti, ma per quell'1% che ha altre intenzioni c'è la Space Patrol Delta.

Quando il trio composto da Sky, Bridge e Sidney è chiamato ad arrestare il duo di ladri composto da Jack e Z, si ritrova anche ad affrontare non poche difficoltà, dato che Jack e Z (così come il trio) sono in grado di utilizzare poteri straordinari. Con l'arrivo del potente Imperatore Gruumm però, i due gruppetti sono costretti a fare squadra (seppur con qualche nota di disappunto) per affrontare l'armata di quest'ultimo. Comincia così la trama di *Power Rangers S.P.D.,* del 2005 (basata sulla serie giapponese *Tokusou Sentai Dekaranger* del 2004), ambientata nella citta di Newtech City.

Il team-up "dal passato" con i Dino Thunder

## Un'ottima scrittura, ma...

La serie è nota per essere (in ordine cronologico) l'ultima storia – almeno per ora – di tutta la trama, in quanto ambientata nel "futuro" anno 2025. *S.P.D.* presenta un plot narrativo e dei personaggi decisamente di alto livello; di contro è stata anche criticata per via dell'utilizzo massiccio di materiale riciclato da altre serie, oltre che per un sensibile calo nella qualità della scrittura, accusato a metà progetto.

Ciò non toglie che *S.P.D.* sia comunque ricordata con affetto da parte dei fan, e proprio per via della sua innovazione. Infatti è stata la prima serie del franchise a presentare ben due squadre di Rangers che agiscono nello stesso momento, ossia le squadre A e B della Space Patrol Delta.

Ma è stata anche la prima serie a introdurre una Red Ranger donna, e allo stesso tempo a presentare una Pink Ranger alquanto viziata. Oltre che a proporre il team-up con la serie precedente in un modo totalmente nuovo. Infatti, il ritorno dei Dino Thunder non è stato diviso in due parti come al solito, ma è stato realizzato doppiamente, in due episodi completamente distinti. Con lo special del trentennale, le cui trame si svolgono tra il 2022 e il 2023, si è fatto riferimento all'imminente futuro proposto in *S.P.D.,* andando quindi a chiudere il cerchio.

La squadra dei Mystic Force

# POWER RANGERS MYSTIC FORCE

Nella città di Briarwood esiste una sola regola: non entrare nella foresta. Perché "chi va nella foresta, non torna più". La leggenda però narra che quando sorgerà l'Oscurità, cinque coraggiosi adolescenti saranno chiamati a combattere per la sopravvivenza del pianeta: questa è la trama di *Power Rangers Mystic Force* del 2006 (basata sulla giapponese *Mahou Sentai Magiranger*, uscita in patria un anno prima).

La serie è una perfetta fusione tra il fantasy e il magico, un po' Harry Potter e un po' Il Signore degli Anelli. *Mystic Force* ad oggi viene ricordata in maniera abbastanza discordante, soprattutto per via della sua trama troppo incentrata sul Red Ranger.

## Questioni di budget...

Questo "difetto" è in realtà legato a un preciso intento produttivo. La verità è che la Disney aveva coscientemente deciso di utilizzare più *footage* giapponese possibile, in modo da evitare di risparmiare il più possibile sul budget stanziato, poiché la battaglia finale della serie precedente si era rivelata molto più dispendiosa di quanto inizialmente previsto: un errore che l'azienda provò a non ripetere.

# POWER RANGERS -OPERATION- OVERDRIVE

Quando l'esploratore Andrew Hartford trova la Corona Aurora, libera inavvertitamente i fratelli Moltor e Flurious dalla loro prigionia. Andrew è quindi costretto a reclutare quattro adolescenti per farli diventare Power Rangers e impedire che la Corona cada nelle mani sbagliate. Inizia così *-Operation- Overdrive*, serie del 2007 basata sulla giapponese *GoGo Sentai Boukenger* dell'anno precedente e che celebra il quindicesimo anniversario del brand. Peccato che questa stagione non sia stata particolarmente apprezzata dai fan.

*-Operation- Overdrive* ci porta in una caccia al gioiello in giro per il mondo, con tradimenti, grandi ritorni e misteri, tra cui quello legato al Red Ranger. Una serie che nasconde molto più di quanto si possa pensare. ►

I Rangers di Operation Overdrive

Il team Jungle Fury

# POWER RANGERS JUNGLE FURY

Quando si parla di Jungle Fury (tratta dalla nipponica *Juken Sentai Gekiranger*, del 2007) non si può far altro che pensare a due cose: la pizza e le coreografie, a dir poco spettacolari. *Jungle Fury* trascina lo spettatore in atmosfere molto particolari. La Disney, infatti, aveva messo in campo ogni risorsa per riuscire a dare alla serie un tono più orientale.

## Bevenuti a Ocean Bluff

Questa stagione, andata in onda nel 2008, è incentrata sul trio di allievi Casey, Lily e Theo, appartenenti all'accademia Pai Zhuq. Quando il loro amico Jarrod - ormai accecato dall'odio e dalla rabbia - si ritrova a liberare lo spirito di Dai Shi, il trio di protagonisti viene catapultato nella città di Ocean Bluff, dove i tre hanno modo di conoscere un alquanto bizzarro proprietario di una pizzeria. Costui permette ai ragazzi di diventare i Power Rangers dell'Ordine dell'Artiglio.

Come per la successiva *RPM*, la produzione di *Jungle Fury* ha utilizzato un numero veramente altissimo di girato americano, tutto gestito in ogni minimo dettaglio e collegato con massima cura alle sequenze originali giapponesi.

# POWER RANGERS RPM

Con *Power Rangers RPM* (basata sull'originale *Engine Sentai Go-Onger*, trasmessa in Giappone nel 2008) arriva anche la definitiva chiusura del franchise da parte della Disney. RPM sarebbe dovuta essere, nelle intenzioni iniziali, la serie finale dell'intera saga dei Power Rangers.

La storia ci porta a Corinth, l'ultima città rimasta sulla Terra dopo l'avvento del virus Venjix. L'ultima speranza di Corinth risiede nelle mani dei Power Rangers RPM, capitanati da Doctor K.

## Non proprio per bambini...

La serie, trasmessa nel 2009, è nota per via di un colpo di scena sulla natura del virus, e così come fu *Time Force*, è principalmente rivolta a un pubblico adulto, trattando temi come morte, sensi di colpa, riscatto e depressione. Il finale andrà a collegarsi agli eventi della futura *Power Rangers Beast Morphers*. Inoltre, così come *S.P.D.*, anche RPM non si svolge durante il proprio anno d'uscita. Gli eventi hanno infatti luogo tra il 2011 e il 2012: il tutto sarà confermato nella serie successiva.

Gli RPM Rangers: sarebbero potuti essere gli ultimi della saga...!

# RITORNO ALLA SABAN

Dopo *RPM* e una breve riproposizione di 32 episodi della storica *Mighty Morphin* (con nuovi effetti grafici), i *Power Rangers* continuano tornando alla Saban, la casa produttrice che li creò e lanciò oltre quindici anni prima...

di **Mario Bua**

Con questa squadra si apre il periodo "Neo Saban"

## POWER RANGERS SAMURAI E SUPER SAMURAI

Con il ritorno dei diritti alla Saban, nel 2011 arriva *Power Rangers Samurai*, diventato *Super Samurai* nella seconda stagione, un anno dopo (entrambe basate sulla serie *Samurai Sentai Shinkenger*, del 2009).

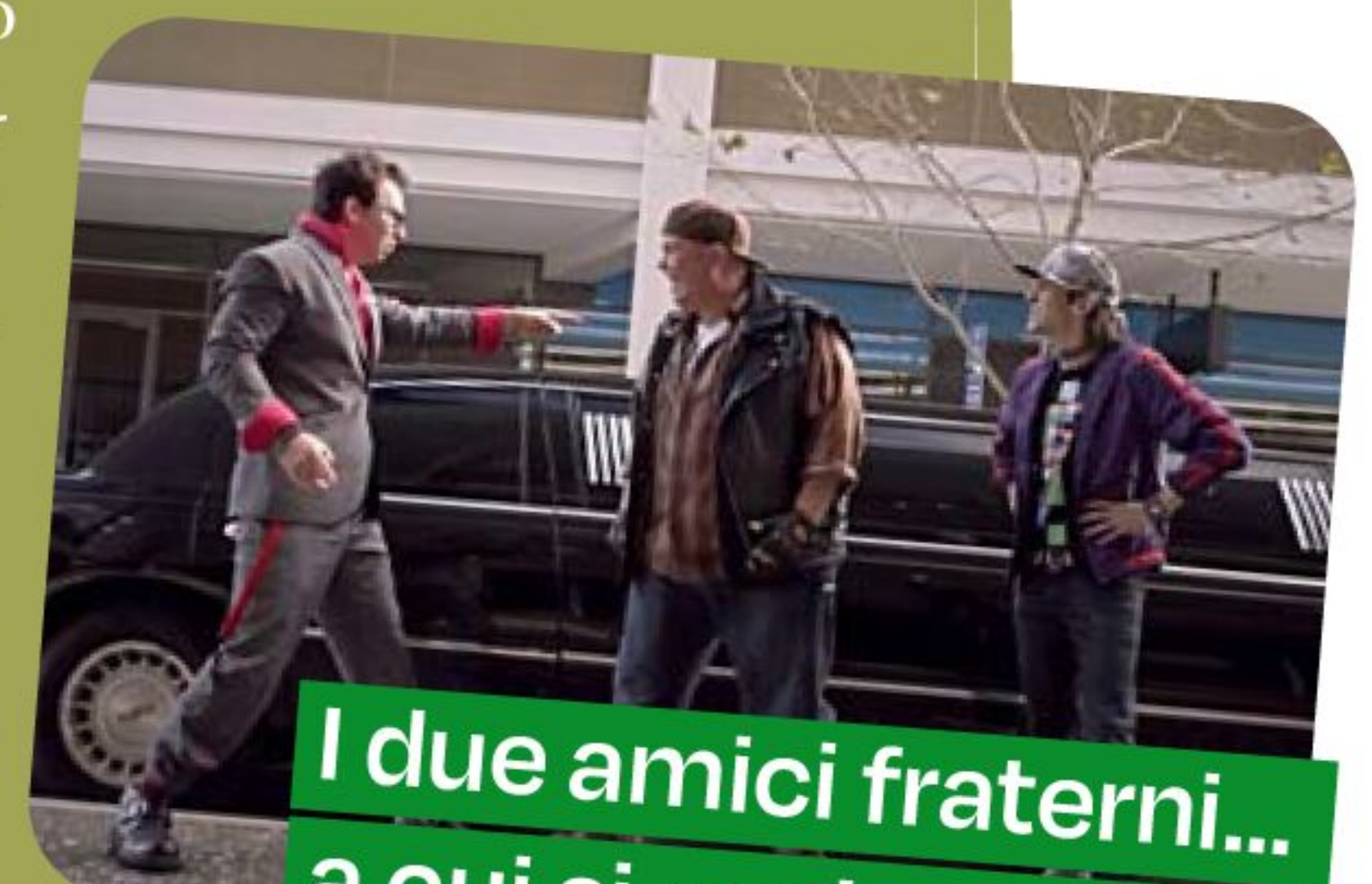
Per diversi secoli, varie formazioni di Samurai Rangers hanno combattuto le forze dei Nighlock, capitanati da Master Xandred. Quando quest'ultimo riesce a risvegliarsi, Jayden (il Red Samurai Ranger), che ha sempre agito da solo, dovrà impegnarsi per essere il nuovo leader dei Samurai Rangers moderni e per combattere le forze del Male.

### Torna il duo comico

La serie è nota per essere la pedissequa riscrittura americana (seppur con qualche leggera differenza) dell'originale *Shinkenger*. Samurai è inoltre nota per aver lanciato il concetto di power-up utilizzati per pilotare i Megazord, ma anche per aver reintrodotto il concetto di duo comico ormai ufficialmente assente dalle serie *In Space* (con Bulk e Skull) e *Dino Thunder* (con Cassidy e Devin). ►

D'ora in avanti, si manterranno gli stessi protagonisti per due stagioni consecutive

### BULK E SKULL

Nati come bulli della scuola di Angel Grove (più sciocchi che pericolosi...), Bulk e Skull sono stati per anni il duo comico della serie. Lungo tutta la cosiddetta Era Zordon li abbiamo visti crescere, diventare improbabili cadetti poliziotti e infine combattere coi terrestri contro i mostri invasori. Sempre fissati nello scoprire le identità dei Rangers in cerca di facile successo, dopo *In Space* i due si separano e solo Bulk sarà presente in *Lost Galaxy*. La coppia torna unita nell'episodio del decennale (nella serie *Wild Force*) mentre in *Samurai* ritroviamo Bulk con Spike, figlio di Skull. A fine stagione, i due amici si ritrovano per un saluto. Attualmente sembrano aver fatto fortuna aprendo un'azienda di distribuzione alimentare. (MikiMoz)

I due amici fraterni... a cui si aggiungerà il giovane Spike

Megaforce rende omaggio alla prima mitica serie

# POWER RANGERS MEGAFORCE

*Megaforce* (basata sulla serie giapponese *Tensou Sentai Goseiger* del 2010) è un perfetto esempio di opera iniziata con le migliori premesse ma terminata in modo non proprio ottimale, l'anno seguente. La serie, trasmessa nel 2013, andava a celebrare il ventesimo anniversario del franchise e aveva tutte le carte in regola per essere ricordata come la celebrazione perfetta, ma purtroppo non è andata proprio così.

La trama ruota attorno al protagonista Troy, un ragazzo vittima di strani sogni inerenti ad una "grande battaglia", e che proprio durante il suo primo giorno di scuola si ritrova ad essere reclutato insieme ad altri quattro ragazzi per combattere una minaccia aliena: una trama molto semplice, piacevolmente basilare, che va a richiamare parecchio quella della storica *Mighty Morphin*, soprattutto per quanto riguarda il primo episodio (volutamente molto simile al celebre *Day of the Dumpster - Il ritorno di Rita Repulsa* del 1993).

I cinque ragazzi, sotto la guida di Gosei (che scopriamo essere allievo di Zordon) diventano così i Power Rangers Megaforce. Nonostante un inizio decisamente frettoloso, la serie comincia pian piano a costruirsi un'identità, soprattutto per via della sua atmosfera abbastanza seriosa.

## Una trama avvincente

Ciò che differenzia *Megaforce* dalla sua controparte nipponica sta soprattutto nella gestione delle varie fazioni dei nemici: in *Goseiger*, i gruppi dei cattivi andavano per gradi, ossia quando veniva sconfitta una fazione ne appariva un'altra e così via. *Megaforce* (anche a causa della durata ridotta) amalgama questo aspetto facendo agire le varie formazioni nemiche tutte nello stesso momento. Una cosa che, visto il ristretto numero di episodi, rende la trama decisamente più dinamica e avvincente.

Ma il problema della serie arriva proprio alla fine, con l'arrivo dei nemici dell'Armada: la Saban pensò di unire alle scene di *Goseiger* quelle della successiva *Gokaiger*, creando una sorta di ibrido come fatto già in passato (vedi *Mighty Morphin* stagioni 2 e 3, che mantenevano i costumi di *Zyuranger* mixando il tutto con le sequenze dei robot di *Dairanger* e *Kakuranger*), chiudendo in modo spiccio col materiale di *Goseiger* e spingendosi verso *Gokaiger* che, anche in Giappone, era stata una serie celebrativa per la storia dei *Super Sentai*, presentando la reunion di tutte le squadre nipponiche dall'anno 1975 al 2010.

La serie del ventennale stuzzica i fan mostrando le Rangers Keys che saranno poi utilizzate

Nel sequel di Megaforce, i Rangers ottengono nuovi poteri e quindi... nuove tute!

# POWER RANGERS SUPER MEGAFORCE

Un anno dopo *Megaforce*, nel 2014, arriva *Super Megaforce* (basata sulla serie giapponese *Kaizoku Sentai Gokaiger* del 2011), una serie in diretta continuazione con la precedente ma che, come detto, adatta tutt'altra stagione *Super Sentai*. E al contrario della prima parte, *Super Megaforce* risulta particolarmente deludente.

Dopo la distruzione di diversi nemici, era entrata in scena l'Armada: per affrontare questa minaccia, i Power Rangers sono costretti ad utilizzare i poteri dei Rangers Leggendari. Ma unire *Goseiger* a *Gokaiger* si rivela un'idea poco azzeccata, in special modo se applicata ad una massiccia dose di pigrizia realizzativa.

Nella stagione precedente si alludeva al fatto che i Rangers avrebbero prima o poi cominciato ad usare le Ranger Keys (i poteri dei Rangers Leggendari), alzando di molto le aspettative: peccato che in *Super Megaforce* il tutto sia stato gestito male, anche se risulta di un certo fascino assistere alle trasformazioni dei protagonisti nelle vecchie squadre di Rangers del passato. Questo ha permesso di vedere anche la controparte dei mai utilizzati *Dairanger*, piazzati qui (con una spiegazione di circostanza) giusto perché bisognava utilizzare le scene che li vedevano protagonisti. Di contro è possibile intravedere per errore anche eroi che il pubblico occidentale non ha mai conosciuto, perché parte di *Super Sentai* precedenti all'adattamento americano dei *Power Rangers*.

## Promesse non mantenute

Le premesse sono interessanti, quindi, ma la Saban sembra avere poi virato verso uno svolgimento piatto e frettoloso, nonostante la stagione (assieme alla precedente) avrebbe dovuto celebrare il ventesimo anniversario del brand. Probabilmente i fan si aspettavano qualcosa di meglio, data la ricorrenza! Inoltre la serie presenta solo due ritorni: Jayden da *Samurai* e Casey da *Jungle Fury*. Le altre guest star si vedranno solo nell'episodio conclusivo

Proprio la gestione del finale, ovvero la famosa "Battaglia Leggendaria" che riunisce tutti i Rangers apparsi in vent'anni di show, ha fatto indignare tantissimi appassionati. Per fortuna, la versione estesa dello stesso episodio (inedita in Italia) permette una parziale rivalutazione dello stesso, in una serie che avrebbe potuto dare decisamente di più... ►

Grazie ai Poteri Leggendari, il pubblico potrà rivedere tanti Rangers del passato... anche i primi!

# POWER RANGERS DINO CHARGE E DINO SUPER CHARGE

Prima ancora della messa in onda di *Super Megaforce*, la Saban decise di fare una mossa inaspettata, annunciando la prosecuzione dei *Power Rangers* ma saltando una serie *Super Sentai* per passare direttamente alla successiva. Vede così la luce, nel 2015, *Power Rangers Dino Charge* (diventato *Dino Super Charge* nella sua seconda stagione, l'anno seguente: entrambe basate sulla nipponica *Zyuden Sentai Kyoryuger* del 2013).

La squadra Dino Charge pronta all'azione!

## Il nuovo picco della Saban

65 milioni di anni fa, l'alieno Keeper è costretto ad affidare il "più grande potere dell'universo" (noto come Energemme) ai dinosauri, per evitare che il perfido cacciatore di taglie Sledge potesse impadronirsene. Al giorno d'oggi le Energemme sono state ritrovate da alcuni adolescenti, e Sledge torna in azione preparandosi a combattere contro una nuova squadra di eroi, i Power Rangers Dino Charge.

La serie è stata accolta in maniera positiva dai fan, soprattutto per la presenza di ben undici eroi protagonisti, una gamma di Ranger che colorano l'azione. Queste due stagioni sono note anche per aver alterato la timeline generale dell'universo Power Rangers (vi rimandiamo alle pagine 64 e 65), costruendo un'alternativa dove i dinosauri non si sono mai estinti. *Dino Charge* e il suo diretto sequel sono stati senz'ombra di dubbio il picco più alto dell'era "Neo Saban".

Anche i Dino Charge ottengono un power-up

## I SUPER SENTAI SALTATI

La tradizione di adattare una serie *Super Sentai* nipponica, per farla diventare una stagione dei *Power Rangers*, nasce nel 1993 con l'uso delle scene di *Zyuranger* (del 1992), sebbene ci fossero state intenzioni simili anche in precedenza, mai concretizzatesi (con *Sun Vulcan* e *Bioman*). Da allora, praticamente ogni anno, la gestione americana ha ripreso la serie nipponica dell'anno precedente... ma non sempre. Se già dopo *Super Megaforce* venne saltata l'originale *Go-Busters* del 2012 (recuperata tardivamente come *Power Rangers Beast Morphers*, nel 2019), altre serie Super Sentai non sono mai state adattate come parte del franchise *Power Rangers: Ressha Sentai ToQger* del 2014, *Doubutsu Sentai Zyuohger* del 2016 e *Kaitou Sentai Lupinranger VS Keisatsu Sentai Patranger* del 2018. Quest'ultima, che vedeva scontrarsi due gruppi di Rangers, aveva riacceso le speranze dei fan nel poter finalmente vedere messe in scena le idee della mai prodotta *Power Rangers Hexagon*. (**MikiMoz**)

Due gruppi in contrasto: sarebbe stato interessante vederli nel franchise *Power Rangers*

# POWER RANGERS NINJA STEEL E SUPER NINJA STEEL

Anche per la serie del 2017 la Saban decise di saltare una stagione *Super Sentai*, passando direttamente alla successiva nipponica: così, in occasione del venticinquesimo anniversario del franchise, arrivano *Power Rangers Ninja Steel* e il suo diretto seguito del 2018 *Super Ninja Steel* (basate sulla serie giapponese *Shuriken Sentai Ninninger*, del 2015).

La serie è stata apprezzata dal fandom dei *Power Rangers*

Ultima serie ad essere prodotta da Saban prima della sua definitiva chiusura, ci riporta inizialmente al 2007, quando un misterioso artefatto alieno conosciuto come Ninja Nexus Prism cade nel cortile di Dane Romero, il più grande ninja al mondo. Quest'ultimo, oltre che ripulire il Prisma dall'acciaio che lo ricopre, riesce anche ad estrapolare il misterioso oggetto al suo interno: la Ninja Nexus Star. Sembra filare tutto liscio, ma ecco che irrompe il maligno Galvanax...
Ci si sposta così nel 2017, quando una nuova squadra di Rangers viene scelta dal Prisma per combattere contro il nuovo nemico. Ninja Steel segue una trama lineare, che purtroppo non viene sfruttata al meglio, soprattutto per via del suo materiale d'origine.

## Tanti spunti appassionanti

Ricche di colpi di scena, di tradimenti e ribaltamenti di situazioni, *Ninja Steel* e *Super Ninja Steel* avrebbero potuto essere due serie perfette se adattate a un contesto diverso, soprattutto considerato il game show intergalattico gestito dai cattivi: idea decisamente interessante, ma utilizzata nella circostanza sbagliata.

Ciò non toglie comunque il fatto che entrambe siano state particolarmente apprezzate, soprattutto per la presenza del veterano Kelson Henderson, attore che aveva interpretato già altri ruoli nelle serie del passato e che qui presta il volto a Mick, mentore della nuova squadra e personaggio che tornerà anche in futuro. ●

### MICK KANIC

Amico del figlio di Dane Romero, Mick proviene dalla Galassia del Leone: nella battaglia contro Galvanax finirà per diventare mentore dei Ninja Steel Rangers nonché temporaneamente Ninja Steel Red Ranger lui stesso. Dopo la sconfitta dei nemici, decide di restare sulla Terra, mantenendosi in contatto con la sua lontana famiglia. Tre anni dopo, Mick incontrerà i Dino Fury Rangers durante la compilazione del Leggendario Database Ranger, spiegando loro cosa sia il Ninja Nexus Prism e chiedendo una mano per recuperarlo prima che cada nelle mani del loro nemico Void Knight. Due anni dopo ancora, la squadra Dino Fury (poi Cosmic Fury) avrà ancora modo di collaborare con Mick, che si trova con Billy Cranston (il primo Blue Ranger) alla ricerca dell'Altare di Zordnia sull'omonimo pianeta. (**MikiMoz**)

Il nome Mick Kanic suona come... "mechanic"!

Con questa seconda parte di Ninja Steel si chiude l'epoca Saban...

# LE SERIE HASBRO

**Con l'entrata in scena della Hasbro, il franchise dei *Power Rangers* subisce un deciso cambiamento: nuovo logo e nuovi orizzonti commerciali traghettano gli eroi verso la celebrazione del trentennale. Un rilancio che termina chiudendo un grande ciclo.**

di **Mario Bua**

I Beast Morphers collaborano con i Dino Charge, nel team-up della prima stagione Hasbro

## POWER RANGERS BEAST MORPHERS

Hasbro acquisisce i diritti della saga, e come prima serie adatta un *Super Sentai* tralasciato dalla Saban: *Tokumei Sentai Go-Busters* del 2012. Nasce così *Power Rangers Beast Morphers*, trasmessa in due stagioni nel 2019 e 2020, che ci trascina in un mondo in cui viene creata una fonte di energia pulita, la Morph-X. Usando questa energia la Grid Battleforce crea i propri Power Rangers. Ma le cose non vanno come previsto... Con l'arrivo del malvagio Evox i tre giovani, Devon, Ravi e Zoey, sono costretti a proteggere il Morphin Grid, la Griglia di Trasformazione già citata nelle primissime stagioni.

La serie in questione è nota per essere un "sequel fuori tempo massimo" di *RPM*, in quanto gli eventi accaduti in quella serie avranno un certo peso in questa. Hasbro inizia così il suo progetto sui *Power Rangers* nel migliore dei modi, mettendoci molto cuore e rendendo felici i fan storici della saga.

Il trio di protagonisti iniziali della serie Beast Morphers

I Morphin Masters, citati di sfuggita nella prima serie, saranno personaggi importanti nelle ultime stagioni

La squadra dei Dino Fury entra in azione

Con la seconda stagione di Dino Fury, i Power Rangers diventano un'esclusiva Netflix

# POWER RANGERS DINO FURY

L'attenzione mostrata da Hasbro in *Beast Morphers* trova conferma nelle stagioni seguenti. L'azienda ha capito che dopo circa trent'anni il fandom è trasversale e che deve tenere conto del passato. *Power Rangers Dino Fury*, trasmessa nel 2021 e nel 2022, basata sulla serie giapponese *Kishiryu Sentai Ryusoulger* del 2019, rappresenta in pieno questa volontà. All'inizio si pensa a una sola stagione di 22 episodi, ma l'impatto è così forte che Hasbro rinnova la serie per un secondo e un terzo capitolo, mantenendo per tre anni gli stessi protagonisti: una cosa che non succedeva dal 1995!

## Alieni e dinosauri...

Un esercito di esseri alieni viene scatenato sulla Terra e una nuova squadra di Power Rangers, alimentata dal potere preistorico dei dinosauri, viene reclutata per affrontare la minaccia. Può sembrare una cosa già vista, ma non è come sembra. Così come le serie precedenti, anche *Dino Fury* è ricca di sorprese.

A differenza della sua controparte giapponese, *Dino Fury* mantiene un tono più leggero, nonostante non manchino momenti di alta tensione. La serie è stata apprezzata per la scelta del cast, entrato nei cuori dei fan fin dai primi episodi. Queste annate sono note anche per aver portato il franchise verso una nuova direzione, mostrando in Tv alcune tematiche viste solo nel film del 2017.

*Dino Fury*, per la prima volta, presenta una Green Ranger donna, appartenente alla comunità LGBT. Cosa non da poco per una serie andata in onda su Nickelodeon. La serie ha anche vinto un premio al GLAAD Media Award per la miglior programmazione dedicata a bambini e famiglie. Piccoli traguardi che il fandom non si sarebbe mai aspettato di festeggiare.

La serie non è comunque esente da difetti. Essendo uscita in pieno periodo pandemico, non è stato possibile mettere in scena un team-up con la squadra Ranger precedente. Peccato! Perché sarebbe stato interessante vedere i Dino Fury collaborare con i Beast Morphers!

## Il passato ritorna...

Come detto prima però, Hasbro è stata particolarmente attenta ai dettagli, riprendendo anche temi "antichi". Ad esempio, durante la prima stagione di *Mighty Morphin,* veniva accennata brevemente la storia dei Morphin Masters: Hasbro riprende quel dettaglio costruendoci sopra una storia fondamentale.

Così si scopre che sono stati proprio i Morphin Masters a creare la primissima squadra di Power Rangers, e sempre loro sono dietro alla creazione di artefatti visti qui e lì durante i tanti anni dello show. Nulla è stato quindi lasciato al caso, anzi si è scelto di provare a collegare ogni cosa lasciata vaga o in sospeso.

*Dino Fury* non è certo da meno nel presentare colpi di scena incredibili, come quello sull'origine dei nemici Sporix o quello sulla provenienza di Amelia, la Pink Ranger. Per non parlare di alcuni cameo o del ritorno di Lord Zedd, nemico dei primissimi Rangers e qui ancora personaggio centrale, che traghetta la trama verso la successiva *Cosmic Fury*. ►

Le vicende del team Dino Fury hanno saputo appassionare i tanti fan della saga

# ONCE & ALWAYS LO SPECIAL PER IL TRENTENNALE

di **MikiMoz Capuano**

*Once & Always*, ossia *Una volta e per sempre*: uno dei motti dei *Power Rangers* è anche il titolo dello special celebrativo che festeggia i trent'anni del franchise. Una storia particolare, che Netflix propone in un episodio speciale disponibile sulla sua piattaforma, dove nello stesso anno sarà poi rilasciata anche la nuova serie regolare (anch'essa celebrativa).

Un vero e proprio ritorno agli anni '90: questo è *Once & Always*. La storia si svolge tra il 2022 e il 2023, quando Rita Repulsa riesce a tornare inaspettatamente nella sua forma malvagia (ma robotica) e sconvolge le vite dei protagonisti originali dell'opera.

La squadra Mighty Morphin nel primo Megazord, come in passato

## Ritorno alle origini...

Lo special vede infatti il ritorno non solo della strega, ma anche di alcuni protagonisti del nucleo storico dello show, più alcune delle loro prime "sostituzioni", sempre legate al primissimo periodo del brand. Tutto ruota attorno alla figura di Trini Kwan, primo Yellow Ranger: nella realtà, l'attrice Thuy Trang è deceduta nel 2001, ma qui in qualche modo torna in scena in un vero e proprio omaggio alla sua persona e al suo personaggio, ma anche al brand; a trent'anni di franchise, ma soprattutto alle sue prime tre stagioni.

Con Rita tornata (c)attiva, la squadra originale (Jason, Zack, Kimberly, Billy, Trini e Tommy) è costretta a intervenire; stavolta però uno di loro ci rimetterà la vita. Dopo un anno, il piano del nemico sta per mettersi in moto: tocca quindi a Billy, Zack, Rocky e Kat tentare di fermare la strega e i suoi tirapiedi (vecchi mostri visti nelle prime puntate, ora robo-potenziati). In più, la giovane Minh Kwan, figlia di Trini, si aggira in cerca di verità e forse anche rivalsa...

La storia si inserisce perfettamente nelle vicende già raccontate, ovviamente facendo riferimento soprattutto alla cosiddetta Era Zordon e alle prime annate del telefilm. C'è spazio per mandare avanti le vite di tutti, in linea con quanto narrato fino a ora: Tommy e Kat sono sposati e hanno un figlio; Billy ha fondato una società di sviluppo tecnologico ricostruendo il vecchio Centro di Comando; Zack è ancora impegnato alla Conferenza per la Pace. Nonostante gli attori che interpretano Jason, Kimberly e Tom-

Alcuni dei vecchi protagonisti tornati per il trentennale

Rita torna a essere la nemica principale: lei e Zedd (avversario al centro dell'ultima stagione) sono i cattivi più iconici

Minh, la giovane protagonista, all'interno del centro giovanile di Angel Grove

my non siano presenti, i loro personaggi ci sono: nelle tute da combattimento, nei dialoghi e nei ricordi.

E per Tommy era finanche doveroso: anche se Jason David Frank ha voluto abbandonare la produzione prima della sua morte, lui c'è e ci sarà, e questo special è dedicato anche alla sua memoria.

## Citazioni continue...

In questo special è possibile rivedere anche tanti luoghi storici (il Palazzo Lunare, il Centro di Comando, il centro giovanile di Angel Grove...), e oggetti (i morphers, i cristalli, il maggiolone di Billy), passando per citazioni di frasi emblematiche o episodi particolari.

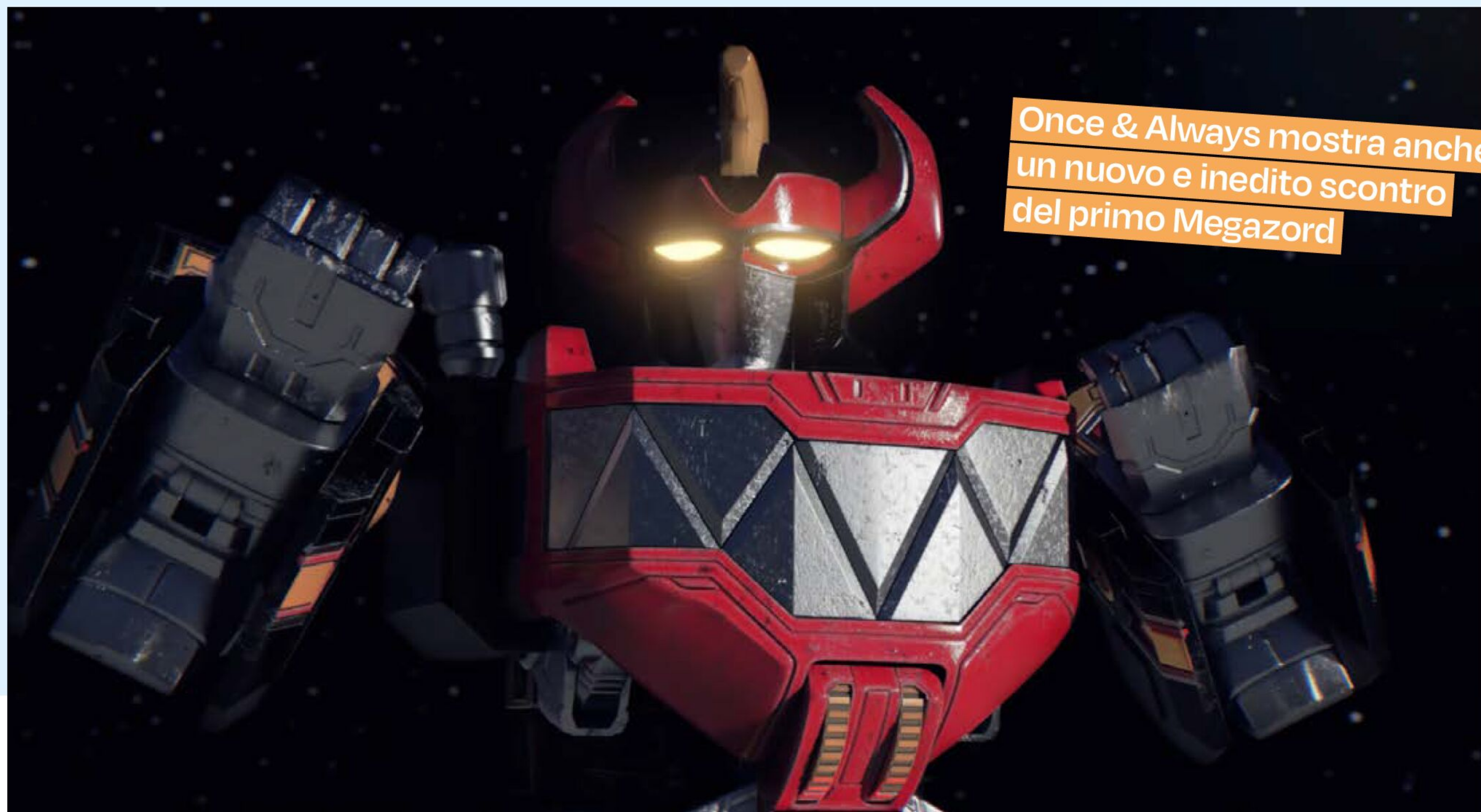
C'è tanto anche come omaggio al franchise in sé (il piano dei Rangers si chiama "Bandora", che è il nome originale di Rita nella versione giapponese), e anche tanti riferimenti a personaggi, fatti e location di altre stagioni.

Tornano anche Aisha e Adam, in un collegamento con la serie *S.P.D.* (le cui trame si svolgono nel 2025, quindi due anni dopo rispetto all'ambientazione di *Once & Always*...) che praticamente chiude tutto un cerchio narrativo.

Il tono è sicuramente celebrativo ma anche amaro, perché affronta un tema più cupo del solito, che solo un paio di volte si era visto nelle puntate regolari dello show.

## Una grande celebrazione

Il trentennale è celebrato con cura e nello show c'è più o meno tutto quello che i fan della prima ora hanno amato: Zord e Megazord inclusi (ottime le sequenze di agganciamento, brutte invece quelle del combattimento tra robot e mostro gigante, in una CGI legnosa e senza vitalità").

*Once & Always* è la riprova che si può davvero fare qualcosa di nuovo nella "formula Power Rangers", rispettando la stessa ma facendosi più "seri" e ammiccando a tante generazioni di fan o alle "regole" dello show, tanto che questo stesso episodio gioca coi cliché del brand. Lacrime sui ricordi finali, che acquistano un valore doppio; ottima la *ending* che omaggia l'intro anni '90. ►

Once & Always mostra anche un nuovo e inedito scontro del primo Megazord

La squadra Cosmic Fury americana: la Saban aveva in realtà depositato il marchio Kyuranger, per farne probabilmente una serie chiamata Power Rangers Supernova

# POWER RANGERS COSMIC FURY

Se La Saban aveva cominciato a saltare serie che riteneva non adattabili per un pubblico occidentale, Hasbro, al contrario, le recupera, seguendo un ordine tutto suo che non può più tenere conto della sequenza originale dei *Super Sentai* giapponesi, partendo da *Go-Busters* (2012), passando da *Ryusoulger* (2019) per poi finire con *Kyuranger* (2017).

Già da diversi anni si chiedeva a gran voce di adattare *Uchu Sentai Kyuranger*, serie che presenta ben 12 eroi: la cosa sarebbe anche potuta andare in porto se a occuparsi dei *Power Rangers* fosse rimasta la Saban, probabilmente. L'ex produttore esecutivo, Simon Bennett, aveva spiegato il mancato adattamento di quell'opera asserendo che troppi personaggi sarebbero stati difficili da gestire (nonostante *Dino Charge* avesse comunque ben 11 Rangers all'attivo!). .

Questo fino a quando non venne rivelata la trama dell'ultimo episodio della seconda stagione di *Dino Fury*, in cui si fa riferimento a un misterioso White Ranger...

## I fan in fibrillazione

I fan, a quel punto, hanno cominciato a investigare su quale potesse essere la tuta di questo fantomatico eroe. Tutti rimasero spiazzati e delusi allo stesso tempo, poiché si trattava di una tuta completamente originale. Venne così annunciata *Power Rangers Cosmic Fury*, serie del trentennale, solo parzialmente basata sulla serie giapponese *Kyuranger.* Proprio questo aspetto non venne inizialmente ben accolto di fan.

Billy, primo Blue Ranger nel 1993, torna come personaggio fisso

Le battaglie si fanno serrate e pericolose...

Tuttavia le intenzioni della Hasbro erano precise: il semi-adattamento avrebbe portato una ventata d'aria fresca al brand, utilizzando peraltro uno schema narrativo mai visto prima.

## Kyuranger senza... Kyuranger

*Cosmic Fury* infatti adatta *Kyuranger*... senza i Kyuranger, andando a prendere solo i filmati dei robot: nulla di nuovo, era stato già fatto in precedenza (con *Mighty Morphin* 2 e 3), ma la Hasbro si spinge oltre creando costumi completamente nuovi, basati in parte su quelli giapponesi ma senza la "limitazione" posta dall'aderenza al footage originale.
E così, inaspettatamente, *Cosmic Fury* riesce a costruirsi un'identità propria fatta di coreografie a dir poco spettacolari.

Contro un Lord Zedd più cattivo e agguerrito che mai, il team Dino Fury (poi Cosmic Fury) deve combattere l'ultima pericolosa battaglia per salvare l'universo. Nonostante le critiche alle tute, dovute forse più all'iniziale delusione di non vedere un pedissequo adattamento di *Kyuranger*, la serie ha avuto modo di essere notevolmente apprezzata dai fan, andando a regalare chicche veramente particolari. Su tutte, la presenza costante di Billy, il cui ruolo si riallaccia alla trama di *Once & Always* e che qui diventa mentore della squadra.

*Cosmic Fury* immerge lo spettatore in una trama ricca di colpi di scena, addirittura senza episodi riempitivi: la serie, che si rivolge a un pubblico sia giovane che adulto, è composta di solo dieci serratissimi episodi.

## Finale aperto...

Pensata per essere la serie finale di tutta la saga, ci lascia però con una sottotrama aperta: questo perché i piani di Hasbro prevedevano un reboot in chiave più adulta e con uno schema narrativo differente. Reboot che ad oggi risulta cancellato, ma come insegnano *In Space*, *Wild Force* e *RPM*, ogni appiglio può garantire una strada per un eventuale seguito della storia.

Quale sarà il futuro dei *Power Rangers*, quindi? Solo il tempo ce lo dirà. L'unica cosa nota è che Hasbro possiede i diritti della serie giapponese *Mashin Sentai Kiramager*, il *Super Sentai* del 2020. Che sia una probabile pista? I Power Rangers al momento ci salutano così, dopo 30 anni di avventure... *Go, Go*!

Lord Zedd nella sua forma finale, dopo essere diventato invincibile: come verrà fermato?

# GLI ORIGINALI: I SUPER SENTAI DA CUI SONO NATI I POWER RANGERS

Costumi, robot e mostri visti in trent'anni di show sono ripresi praticamente tutti dai titoli delle serie *Super Sentai*. Ma l'adattamento americano, che sostituisce gli attori giapponesi con altri occidentali, stravolge del tutto anche le trame originali, riscrivendole a uso e consumo di ciò che occorre per i *Power Rangers*...

di **MikiMoz Capuano**

Sono venticinque le serie *Super Sentai* utilizzate per le trenta stagioni de*i Power Rangers* (questo perché in America cinque dei telefilm nipponici sono stati sdoppiati in due stagioni distinte); inoltre, la produzione occidentale non ha sempre tenuto conto dell'originale sequenza di uscita dei *Super Sentai*, saltando alcune serie.
Ma quali erano le trame presentate in questi show televisivi? È bene precisare che in Giappone ogni serie costituisce quasi sempre un capitolo a sé: solo il mondo dei *Power Rangers* segue una coesa continuity in un universo condiviso.

### *Kyoryu Sentai Zyuranger*

**Sedicesima serie *Super Sentai* - 1992**
Con il ritorno della strega Bandora, in cerca di vendetta contro i dinosauri dopo aver causato la loro estinzione in passato, il mago Barza risveglia cinque membri di altrettante antiche tribù.

### *Gosei Sentai Dairanger*

**Diciassettesima serie *Super Sentai* - 1993**
Ottomila anni prima, l'Impero Daos regnava sulla Cina: una guerra interna si protrasse per secoli, e anche al giorno d'oggi i membri ella tribù Dai devono opporsi alla malvagia tribù militare Gorma.

### *Ninja Sentai Kakuranger*

**Diciottesima serie *Super Sentai* - 1994**
L'antica guerra tra ninja e yokai si sposta anche nei giorni nostri, quando i discendenti degli storici ninja devono fermare gli yokai purtroppo liberati dalla loro prigionia...

### *Chouriki Sentai Ohranger*

**Diciannovesima serie *Super Sentai* - 1995**
Anno 1999: la Terra viene invasa dal Machine Empire di Baranoia, così alcuni guerrieri dai poteri legati alla perduta civiltà di Pangaea sono costretti a scendere in campo per evitare che le macchine prendano il sopravvento.

### *Gekisou Sentai Carranger*

**Ventesima serie *Super Sentai* - 1996**
È una sorta di serie-parodia dei Super Sentai, e vede cinque impiegati in un Garage venire investiti di poteri alieni, che li tramutano in Rangers.

### *Denji Sentai Megaranger*

**Ventunesima serie *Super Sentai* - 1997**
Un gruppo di amici appassionati di cibernetica si trova in visita nei laboratori di una casa di sviluppo cibernetico, che viene attaccata da un essere misterioso. Il videogame Megaranger è però un simulatore che permette ai ragazzi di ottenere i poteri per sventare i piani del nemico.

### *Seijuu Sentai Gingaman*

**Ventiduesima serie *Super Sentai* - 1998**
Tremila anni prima, i guerrieri della Foresta Ginga imprigionarono i Pirati Spaziali Balban. Oggi, i 133simi discendenti di quei guerrieri sono chiamati a fronteggiare ancora i Balban e impedire che il malvagio dio Daitanix venga risvegliato.

### *KyuKyu Sentai GoGoFive*

**Ventitreesima serie *Super Sentai* - 1999**
Nel 1999, in attesa di un misterioso allineamento planetario, il nemico desidera che la Terra diventi un pianeta dove regni l'oscurità. Un gruppo di Ranger viene reclutato per fermare questi propositi.

### *Mirai Sentai Timeranger*

**Ventiquattresima serie *Super Sentai* - 2000**
Dal 30simo secolo, quattro cadetti del Time Protection Bureau tornano fino all'anno 2000 per inseguire Don Dolnero. Convincono un ragazzo a unirsi a loro, nella battaglia contro il nemico che però rischia di creare paradossi temporali.

***Hyakujuu Sentai Gaoranger***
**Venticinquesima serie *Super Sentai* - 2001**
Mille anni fa gli umani combatterono e sigillarono gli orchi Orgs, che oggi riescono a liberarsi dalla loro prigionia costringendo nuovi Guerrieri Gao ad abbandonare le loro vite per contrastarli e cercare gli Animali del Potere.

***Ninpu Sentai Hurricaneger***
**Ventiseiesima serie *Super Sentai* - 2002**
Un gruppo di ninja spaziali stermina tutti i membri dell'Accademia Ninja Hayate. Solo in pochi sopravvivono, e il sensei – tramutato in criceto – deve affidare loro i poter per contrastare i nemici.

***Bakuryu Sentai Abaranger***
**Ventisettesima serie *Super Sentai* - 2003**
Il meteorite che causò l'estinzione dei dinosauri ha in realtà creato una Terra parallela dove queste bestie sono sopravvissute. Le due dimensioni si sovrappongono e i nuovi Rangers devono proteggerle dagli Evoliens.

***Tokusou Sentai Dekaranger***
**Ventottesima serie *Super Sentai* - 2004**
Megalopolis: alla base S.P.D. (Special Police Dekaranger) si continua a porre fine ai crimini commessi dagli Alienizer sulla Terra. Sono i Dekaranger a occuparsi di ciò.

***Mahou Sentai Magiranger***
**Ventinovesima serie *Super Sentai* - 2005**
Cinque fratelli umani si scoprono figli di una maga che li investe dei poteri per fermare gli Inferishia, demoni in lotta da anni col regno di Magitopia.

***GoGo Sentai Boukenger***
**Trentesima serie *Super Sentai* - 2006**
All'apparizione nel mondo di varie reliquie magiche, alcuni Sindacati Negativi si muovono per recuperare i preziosi oggetti: tocca a una squadra di Rangers fermare i loro propositi.

***Juken Sentai Gekiranger***
**Trentunesima serie *Super Sentai* - 2007**
La storia inizia quattromila anni prima, in Cina, dove un artista marziale fonda un nuovo stile divulgandolo in Giappone. Oggi, la squadra di Rangers deve contrastare i piani sorti dalla forma negativa dell'antica arte marziale.

***Engine Sentai Go-Onger***
**Trentaduesima serie *Super Sentai* - 2008**
Gli Enginers del Machine World danno battaglia agli inquinatori Gaiark: la guerra si sposta sul nostro pianeta, e gli Enginers devono selezionare dei Go-Ongers come supporto alla battaglia.

***Samurai Sentai Shinkenger***,
**Trentatreesima serie *Super Sentai* - 2009**
Da generazioni, i samurai del Clan Shiba hanno sempre tenuto lontani gli spiriti maligni; ora tocca a Takeru Shiba, con i suoi quattro vassalli, combattere queste demoniache presenze.

***Tensou Sentai Goseiger***
**Trentaquattresima serie *Super Sentai* - 2010**
I Gosei Angels sono entità che proteggono la Terra: il loro regno viene attaccato dai Warstar, che minacciano anche il nostro pianeta. Cinque angeli dovranno fermarli.

***Kaizoku Sentai Gokaiger***
**Trentacinquesima serie *Super Sentai* - 2011**
Serie celebrativa, si svolge in un universo dove esistono anche i trentaquattro supergruppi precedenti. I loro poteri occorreranno alla nuova squadra, un team di pirati spaziali, per fermare l'invasione messa in atto dall'Impero Zangyack.

***Tokumei Sentai Go-Busters***
**Trentaseiesima serie *Super Sentai* - 2012**
I Vaglass tentano di risvegliare il maligno Messiah, nato da un virus che aveva infettato il computer Enetron. I Go-Busters vengono schierati per sconfiggere il nuovo nemico.

***Zyuden Sentai Kyoryuger***
**Trentasettesima *Super Sentai* - 2013**
L'armata Deboth invase il Pianeta all'epoca dei dinosauri; oggi, tornata in auge, riprende gli attacchi: il saggio Torin seleziona cinque eroi che dovranno acquisire i poteri delle Grandi e Possenti Lucertole per fermare i malvagi.

***Shuriken Sentai Ninninger***
**Trentanovesima serie *Super Sentai* - 2015**
Lo spietato guerriero Kibaoni viene sigillato dall'Ultimo Ninja, Igasaki; secoli dopo, tornato libero, dev'essere fermato da un discendente di Igasaki, che raduna i Ninninger per aiutarlo nell'impresa.

***Uchu Sentai Kyuranger***
**Quarantunesima *Super Sentai* - 2017**
Diversi pianeti sono sotto il giogo di Don Armage, che ora punta alla Terra. Alcuni guerrieri provenienti da ogni parte della galassia si radunano in gruppo di ribellione, provando a sconfiggere il nemico invasore.

***Kishiryu Sentai Ryusoulger***
**Quarantatreesima serie *Super Sentai* - 2019**
I cavalieri Ryusoul, milioni di anni fa, diedero battaglia alla tribù Druidon, che voleva dominare il pianeta. La nuova generazione di cavalieri, i Ryusoulger, deve impedire oggi che i piani di conquista di una risvegliata Druidon possano realizzarsi.

# SUL GRANDE SCHERMO

**METALLICI**
Inizialmente il film avrebbe dovuto mantenere toni e design simili a quelli della serie Tv, ma si decise poi di rivoluzionarli per l'occasione, addirittura pensando a caschi senza visiere (poi sostituiti).

Tre sono le occasioni che hanno visto i *Power Rangers* finire al cinema: abbiamo già parlato del film *Turbo*, canonico e connesso ai fatti della serie Tv; analizziamo qui il primo lungometraggio degli anni '90 e l'ultimo, uscito nel 2017.

di **MikiMoz Capuano e Mario Bua**

L'enorme successo riscosso tra il 1993 e il 1994 spinge la Saban a immaginare qualcosa di più grande per la sua creatura: i *Power Rangers* diventano un film che lancia ulteriore merchandising e registra un annunciato successo. L'esperimento viene ripetuto oltre vent'anni dopo, con un approccio diverso e diversa riuscita...

## Il film anni '90

I Rangers erano all'apice della loro popolarità, nonostante il cambio di tre attori. Il cast della seconda parte della seconda stagione era dunque pronto per sbarcare al cinema: si vola in Australia, per un'opera che mantiene le basi della mitologia vista in Tv (il mago Zordon, Rita e Zedd, sei ragazzi a difesa della Terra...) ma propone una storia completamente nuova.

La trama di *Power Rangers: The Movie* racconta del ritorno del malvagio Ivan Ooze, antico stregone sigillato secoli prima da Zordon. Rita e Zedd lo liberano, ma lui si sbarazza dei due e progetta la sua vendetta.

**DULCEA**
Per il ruolo della maga, andato a Gabrielle Fitzpatrick (dopo alcune scene poi scartate con Mariska Hargitay), si presentò anche Catherine Sutherland, che finirà per diventare Kat Hillard nella serie regolare.

Il Centro di Comando viene distrutto, Zordon ridotto in fin di vita e i Rangers si ritrovano senza poteri: unica possibilità è ottenerne di nuovi, recandosi da Dulcea sul pianeta Phaedos.

Il film è una variante di alcuni episodi della terza stagione, quelli che vedono l'arrivo di Rito Revolto appena dopo il matrimonio di Rita e Zedd, con i protagonisti costretti a cercare il guerriero Ninjor per ottenere i poteri ninja e nuovi robot. Nella pellicola restano alcuni elementi (il tema ninja, il nuovo Megazord, il Falconzord) ma altro viene cambiato (Ooze diventa il nemico principale, e la figura di Ninjor è sostituita da Dulcea), come anche il design delle tute (qui rinforzate e metalliche), delle casacche ninja (più elaborate) e dei robot.

Si segnala l'uso della grafica computerizzata; il film sposta il set dagli Stati Uniti all'Australia, dove vengono ricreate alcune delle location della serie, che ne guadagnano in ricchezza di dettagli.

Una vicenda secondaria (quella di Fred, ragazzino che si ritrova invischiato nei piani di conquista di Ooze, pronto a sbarazzarsi di tutti gli adulti di Angel Grove...) colora questo prodotto figlio del suo tempo, ancora oggi simpatico e che propone comunque la filosofia positiva del telefilm (qui i ragazzi sono impegnati a non far chiudere l'osservatorio cittadino, tra lanci col paracadute e corse in rollerblade).

**ALIENI MAI VISTI**
Il nuovo nemico è interpretato dall'attore britannico Paul Freeman, ma non è l'unico nuovo cattivo: come sgherro di Rita e Zedd appare il "maiale" Mordant, mai visto in Tv.

## Il film del 2017

Saban e Lionsgate producono quello che sarebbe dovuto essere il primo capitolo di una saga cinematografica: il 24 Marzo 2017 *Power Rangers* debutta così nelle sale d'America (da noi il 6 aprile dello stesso anno). La storia reimmagina le origini della prima squadra di Rangers - ossia i personaggi della serie televisiva del 1993 - cercando peraltro di fondare le basi per una mitologia coesa che doveva tenere conto anche degli sviluppi futuri.

Quando i Power Rangers dell'Era Cenozoica guidati da Zordon si ritrovano ad essere traditi e successivamente uccisi dalla loro Green Ranger (qui Rita Repulsa), proprio Zordon (sopravvissuto all'attacco), per difendere le Monete del Potere e il Cristallo Zeo, si ritrova costretto a far inviare dal suo assistente Alpha 5 il meteorite che causa l'estinzione dei dinosauri, uccidendo tutte le forme di vita presenti sulla Terra. Nel 2017, con il ritorno di Rita e il ritrovamento delle Monete del Potere da parte di cinque adolescenti emarginati, Zordon e Alpha sono costretti a creare un nuovo team di Power Rangers.

Il film ha ricevuto critiche contrastanti. Da una parte è stato elogiato per l'ottima caratterizzazione dei personaggi, dall'altra è stato criticato per via della gestione dei tempi: ad esempio, i Rangers vengono visti entrare in azione non prima degli ultimi venti minuti di pellicola.
L'opera getta le basi per quello che sarebbe potuto e dovuto essere un universo cinematografico ampio: i piani originali prevedevano infatti circa 8-10 film. Questi sequel non hanno però mai visto luce, a causa del flop registrato al botteghino.

**TEMPI OSCURI**
Il look dei Rangers, nella pellicola di Dean Israelite, è molto più oscuro rispetto ai colori vivaci della serie televisiva, questo descrive bene anche il tono del film. Sotto: Zordon (interpretato da Bryan Cranston) e a destra Rita (Elizabeth Banks), pensata qui come l'originale Green Ranger. Come nella serie Tv, anche qui è un personaggio riuscito e subito iconico.

Il film è una rilettura moderna dei *Power Ranger*s, con un'atmosfera molto più seriosa e dark. I Jason, Zack, Kimberly, Trini e Billy del 2017 non sono i ragazzi sportivi che conoscevamo, tutti succhi di frutta e beneficenza: Jason è agli arresti domiciliari, Zack uno scavezzacollo, Kimberly ha avuto a che fare con il cyberbullismo, Trini una ragazza confusa e solitaria, Billy un genio con dei disturbi. In questa nuova incarnazione non c'è nemmeno bisogno di Bulk e Skull: ci pensano già i cinque protagonisti a essere scorretti, spesso esempi da non seguire (ma con un grande cuore).

Un po' anonimi i robot - eccessivamente computerizzati - e il mitico Goldar, tirapiedi di Rita qui con un'altra anima. Chicca per i fan, l'apparizione di due volti storici, come cameo.

*Power Rangers* è un prodotto decisamente particolare, un film che alla prima visione potrebbe non convincere, ma che può essere rivalutato col tempo.

# SUPERHUMAN SAMURAI
## SYBER-SQUAD

Il successo dei *Power Rangers* convince non solo la Saban a mettere in cantiere altre iniziative simili, adattando nuove serie *tokusatsu*, ma anche altre case di produzione a provare la stessa formula: è così che nasce *SuperHuman Samurai*...

di **Mario Bua**

La DiC, prende spunto dall'adattamento Saban di una serie giapponese ma ripensata per il mercato occidentale e mette in cantiere *SuperHuman Samurai Syber-Squad*, basata sulla giapponese *Denkou Choujin Gridman* del 1993.

Siamo nel 1994: *SuperHuman Samurai* si rivela essere uno dei tanti telefilm di breve vita sorti sulla scia dei *Power Rangers*. Ma questo non per il successo, che fu abbastanza caloroso. Questi prodotti erano ripresi non dalle serie *Super Sentai*, ma da altre categorie (nello specifico, *Gridman* era parte del franchise *Giant Hero*), e quindi il materiale finiva per esaurirsi nell'arco di massimo due stagioni. Utili comunque a coprire un certo numero di episodi e a vendere il merchandising correlato.

**GHIGNI E SORRISI**
Nei panni di Sam, Matthew Lawrence, già noto per aver interpretato uno dei figli nel film Mrs. Doubtfire; a sinistra: il malvagio Kilokhan.

### Mondo virtuale

La trama di *SuperHuman Samurai* ruota attorno alle vicende di Sam Collins, un ragazzo come tanti che suona in una band. Il ragazzo si ritrova a combattere all'interno del mondo virtuale, con l'identità di Servo, contro un virus informatico generato dalla mente del suo rivale in amore Malcolm Frink e dal perfido Kilokhan.

Durante il corso della serie, Sam, grazie all'aiuto dei suoi amici Sidney, Tanker e Amp, avrà anche modo di utilizzare giganteschi veicoli in grado di combinarsi tra loro (sia come robot che come armature).

La serie fu accolta in maniera più che positiva, poiché racchiudeva tutto ciò che piaceva ai bambini dell'epoca: una trama abbastanza leggera, combattimenti contro mostri giganti, robot e armature. Un mix a dir poco perfetto. Ma cosa differenziava questo show dai *Power Rangers*? Il fatto che il tutto fosse ambientato proprio nella realtà virtuale: un concetto che negli anni '90 aveva ancora il sapore di esotica fantascienza. I mostri infatti non distruggevano i classici palazzoni, ma se un virus, ad esempio, attaccava una linea telefonica, provocava il malfunzionamento di questa, creando disagi tra la popolazione. Un approccio nuovo e originale, diverso dai soliti attacchi alla città.

## La serie originale: differenze

Nella versione giapponese, i protagonisti, anziché essere quattro adolescenti, erano tre bambini: Naoto, Yuka e Ippei. Gridman è in realtà un poliziotto informatico e ha bisogno di fondersi con Naoto per riuscire a contrastare i virus di Khan Digifier e Takeshi (un ragazzino disadattato). In *SuperHuman Samurai* questo non succede, in quanto Servo non ha alcun bisogno di fondersi con Sam, essendo Sam stesso a trasformarsi.

Naoto ha un fratellino di nome Daichi, Sam invece una sorella (Elizabeth, che però non viene mai mostrata). In *Gridman* i vari veicoli vengono rivelati per gradi. In *SuperHuman Samurai* già a partire dal secondo episodio.

La serie *Gridman* conta 39 episodi, SuperHuman Samurai arriva a 53: tuttavia, la prima ha un finale definitivo, mentre la versione americana no. Nel finale della serie originale, Takeshi ha modo di redimersi, Malcolm no, o almeno in parte... Infatti *Gridman* era stato inizialmente pensato per avere un sequel, in cui l'ormai redento Takeshi avrebbe rivestito i panni di Gridman Sigma. La cosa non andò mai in porto (o quasi: Takeshi ebbe effettivamente modo di diventare Gridman Sigma nel corto animato del 2015), ma nella controparte americana Malcolm era designato per avere analoga sorte, in quanto diventato buono proprio a metà serie. Ma poi un "reset" della storia portò Malcolm ad essere nuovamente cattivo.



**MERCHANDISING**
Il successo della serie spinse alcune aziende a produrre o importare anche in Italia materiale correlato, come giocattoli o videocassette.

## Sequel animati

I sequel di *Gridman* sono poi stati prodotti veramente, ma solo anni dopo e in animazione: *SSSS. Gridman* (del 2018), *SSSS. Dynazenon* (del 2021) e *Gridman Universe* (del 2023). Le quattro SSSS sono un omaggio al titolo dell'americana *SuperHuman Samurai Syber-Squad*.

## In Italia

*SuperHuman Samurai* (da noi senza il *Syber-Squad*) arriva sui nostri schermi dal gennaio 1995, ogni martedì e giovedì pomeriggio, alternato ai nuovi episodi dei *Power Rangers*. A ospitarlo è il *Bim Bum Bam* che all'epoca era stato promosso su Canale 5. Poi, da maggio dello stesso anno la serie migra nel *lunch time* di Italia 1, tutti i lunedì, mercoledì e venerdì alle 13.30 (alternata stavolta a *VR Troopers*, altra serie simile di cui parliamo nelle prossime pagine). Gli ultimi episodi sono trasmessi i sabato mattina del 1996, sempre su Italia 1.

La versione italiana si fregia di una sigla scritta da Alessandra Valeri Manera, musicata dal maestro Vince Tempera e cantata – come per il brano *Power Rangers* – dal giovane Marco Destro.

Lungo il 1995 arrivò nei negozi anche il merchandising: action figures e costume di carnevale (tuta, corazza e casco integrale di Servo) importati da Giochi Preziosi, e videocassette della Penta Video (due episodi a volume).

**PRODUZIONE**
La lavorazione americana di *SuperHuman Samurai*, voluta dalla DiC, è stata seguita dalla casa giapponese Tsuburaya: questo ha fatto sì che la storia fosse abbastanza aderente all'originale.

# VR TROOPERS

*VR Troopers* è ufficialmente la prima serie "sorella" dei *Power Rangers*. Il modelo utilizzato era infatti lo stesso: la Saban acquisì materiale giapponese adattandolo al contesto statunitense.

di **Mario Bua**

VR Troopers, che negli Stati Uniti ha corso dal 1994 al 1996, nacque come un progetto innovativo, che (oltre all'uso della grafica computerizzata) univa i filmati originali di ben tre serie differenti, appartenenti al genere *Metal Heroes: Jiku Senshi Spielban* (1986) e *Choujinki Metalder* (1987) per la prima stagione, e *Uchu Keiji Shaider* (1984) con ancora *Spielban* per la seconda.

## Ibridi e misti

Questo mix ha portato a diverse anomalie: con l'uso delle scene originali, il protagonista Ryan (per il quale, da eroe in costume, sono utilizzati i filmati di *Metalder* e successivamente *Shaider*) non viene mai visto combattere insieme agli altri protagonisti Kaitlin e JB (per i quali viene usato il *footage* di *Spielban*). Per le sequenze in costume, gli americani furono costretti a dividere il trio. Poi, un filmato girato appositamente negli Stati Uniti, faceva da chiusura, mostrando i tre eroi riuniti dopo la missione.

**UN TRIO DIVISO**
Mixando materiali da serie che in origine non avevano alcun collegamento, nelle scene d'azione i tre protagonisti non appaiono mai insieme. Le uniche volte che accade è nelle sequenze realizzate appositamente in America.

La serie è nota per aver montato al suo interno anche combattimenti originali americani, conosciuti come "Battle Grid". Queste scene presentavano i tre eroi con delle tute totalmente inedite, realizzate in spandex e con caschi riciclati/ricolorati da quelli del Mighty Morphin Red Ranger.

Il "Battle Grid" era l'unico momento in cui i tre protagonisti potevano essere visti combattere insieme nello stesso momento, poiché per l'appunto si trattava di materiale appositamente creato dalla Saban.

## Reale e virtuale

La serie ruota attorno alle vicende di tre giovani, Ryan, Kaitlin e JB, di Cross World City. Ryan è un esperto di arti marziali, JB un appassionato di informatica e Kaitlin una fotografa/giornalista alle prime armi. Nonostante siano molto diversi tra loro, si ritrovano comunque a collaborare per salvare il mondo.

**PROGETTI E RIPENSAMENTI**
A sinistra: la modalità Battle Grid, girata negli USA, che permette di vedere i tre protagonisti fianco a fianco. Sopra, Cybertron, ossia l'episodio pilota: Jason David Frank sarebbe stato l'assoluto protagonista di una serie che non doveva mischiare materiale da opere differenti.

Dopo aver ricevuto un messaggio da parte del professor Horatio Hart (amico del padre di Ryan, scomparso da dieci anni) che invita il ragazzo nel suo laboratorio, Ryan decide di recarsi sul posto insieme ai suoi amici. La ricerca del padre scomparso porta il trio alla scoperta della verità: tramite un filmato infatti, viene rivelato che il padre di Ryan, oltre allo scoprire l'esistenza di una dimensione parallela all'interno della realtà virtuale, viene a sapere anche che in questa giacciono mostri decisi ad abbattere i confini tra le dimensioni, per invadere la Terra. Il sovrano di questi ultimi è una creatura malvagia di nome Grimlord.

Ai tre ragazzi viene quindi affidata la responsabilità di difendere il pianeta su entrambi i lati della barriera dimensionale. Ryan, Kaitlin e JB diventano così i VR Troopers.

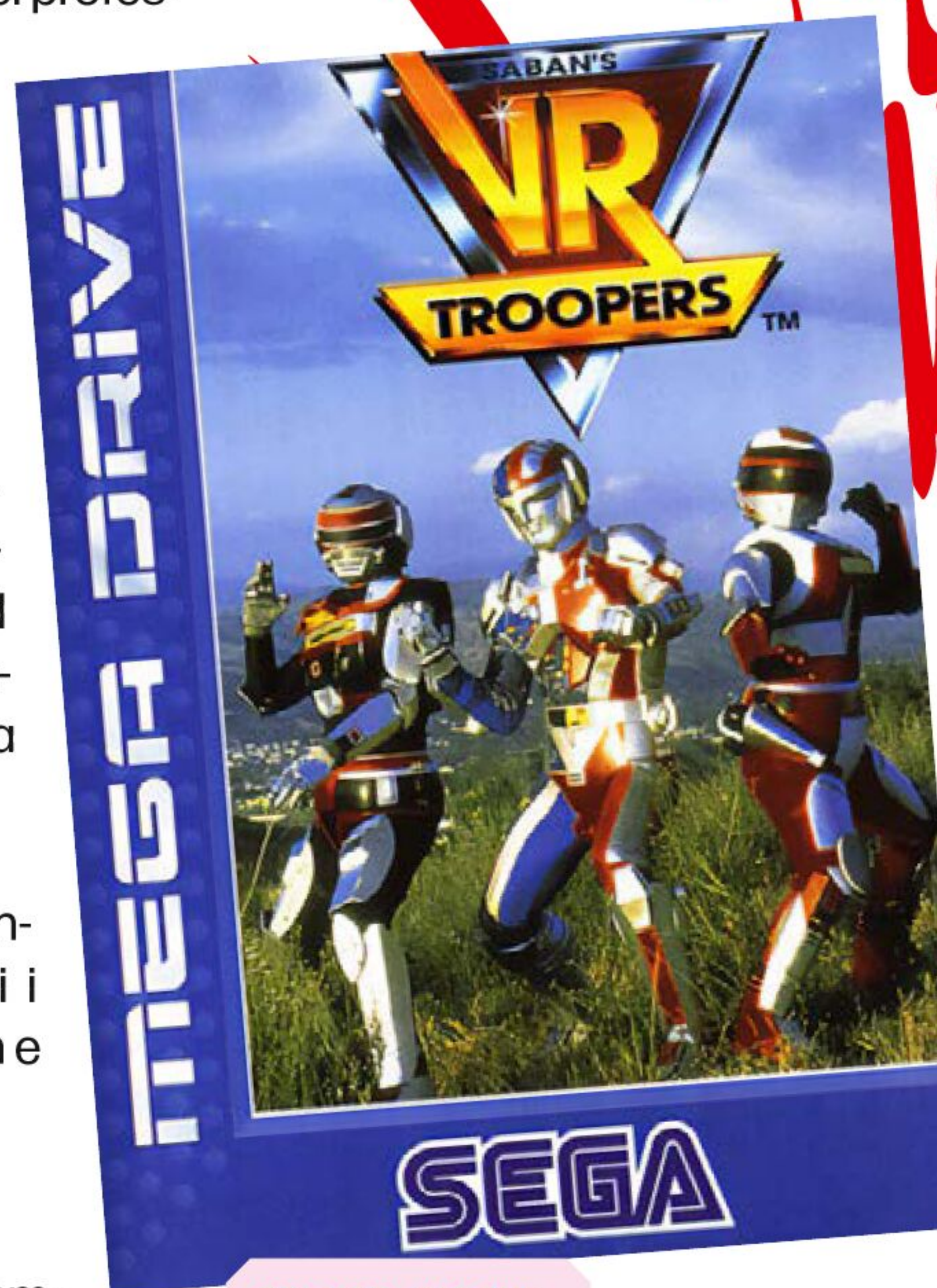
## Cybertron: prima di VR Troopers

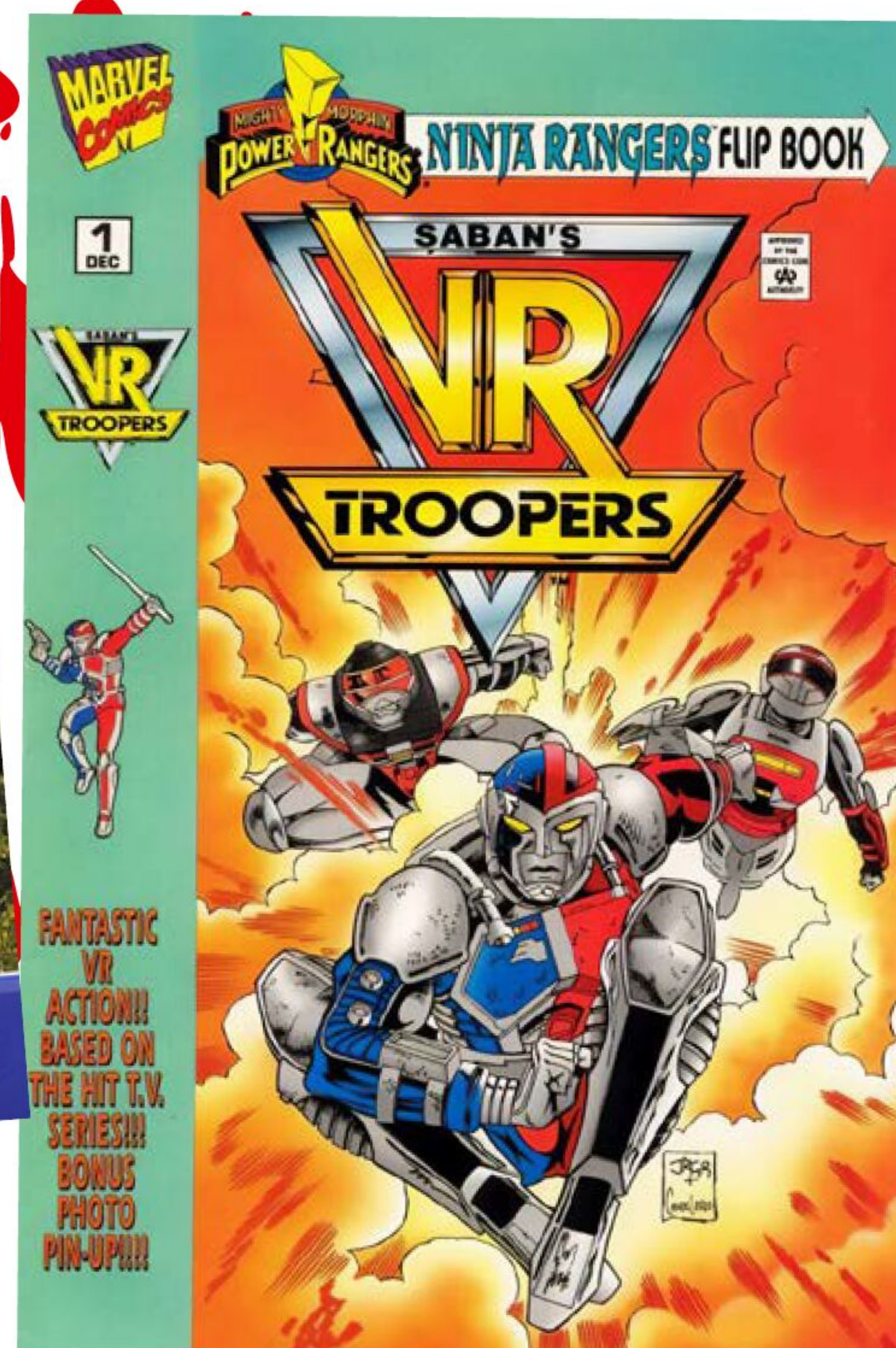
*VR Troopers* colpì il pubblico per via dei suoi combattimenti abbastanza violenti, specie rispetto a quelli visti nei *Power Rangers*. I mostri infatti potevano finire addirittura tagliati a metà. Questo perché il genere *Metal Heroes* (così come la maggior parte degli spettacoli *tokusatsu* degli anni '80/'90) non risparmiava alla platea scene più crude.

Nonostante gli ottimi ascolti registrati, la serie venne cancellata per mancanza di materiale di base: utilizzando filmati di serie diverse per ogni singolo episodio, le scene originali giapponesi si esaurirono abbastanza velocemente.

I piani per *VR Troopers* all'inizio erano però molto diversi. Il progetto nacque infatti come *Cybertron* e vedeva Jason David Frank nei panni di Adam Steele. L'episodio pilota era basato solamente sulla nipponica *Metalder*, e il protagonista era un eroe solitario che si scontrava con un esercito di robot senzienti noti come War Drones, guidati dal malvagio Grimlord.

Frank era stato il Green Ranger in *Mighty Morphin*, ma a causa del materiale originale il suo personaggio non poteva più comparire in quella serie: alla fine, lui rimase nei *Power Rangers* come White Ranger, e *Cybertron* venne tramutato in altro.

Tuttavia, per i *VR Troopers* un legame con i *Power Rangers* era stato effettivamente pensato: alcune voci sostengono che i piani originali di *Zeo* prevedessero Ryan Steele come Gold Ranger. L'idea venne accantonata con la creazione del personaggio di Trey, interpretato dai gemelli DiFilippo. Brad Hawkins (interprete di Ryan) ha comunque doppiato Trey da trasformato.

**COMICS, GIOCHI E GIOCATTOLI**

I fumetti dei VR Troopers vennero pubblicati negli Stati Uniti dalla Marvel. In Italia abbiamo visto le action figures, importate da Giochi Preziosi, il gioco di società della MB e persino il videogame della Sega.

## In Italia

Le due stagioni, 92 episodi in tutto, sono arrivate anche da noi e trasmesse nella fascia di pranzo su Italia 1, a partire dall'agosto del 1995. *VR Troopers* veniva alternata agli episodi della terza stagione di *Power Rangers* o a *SuperHuman Samurai*. Lo stesso anno è spostata alle mattine dei weekend, sulla stessa rete. La sigla italiana, scritta da Alessandra Valeri Manera, era cantata da Marco Destro.

**SENZA FINALE**

Secondo alcune fonti, una terza stagione di *VR Troopers* (basata sulla giapponese *Blue SWAT* del 1994) avrebbe portato alla battaglia finale contro Grimlord. L'idea è stata abbandonata, probabilmente in favore di *Beetleborgs*.

# BIG BAD BEETLEBORGS BEETLEBORGS METALLIX

1996: esaurito il materiale per *VR Troopers*, la Saban acquista i diritti di un'altra serie del genere *Metal Heroes*. Nasce così *Big Bad Beetleborgs*, seguita dalla seconda stagione *Beetleborgs Metallix* del 1997.

di **Mario Bua**

Ambientata nella città di Charterville, la serie narra le avventure di tre ragazzini, Drew, Jo e Roland, che sfidati dai ricchi snob Van e Trip entrano in una casa che si dice essere infestata dai fantasmi e liberano inavvertitamente uno spirito di nome Flabber.

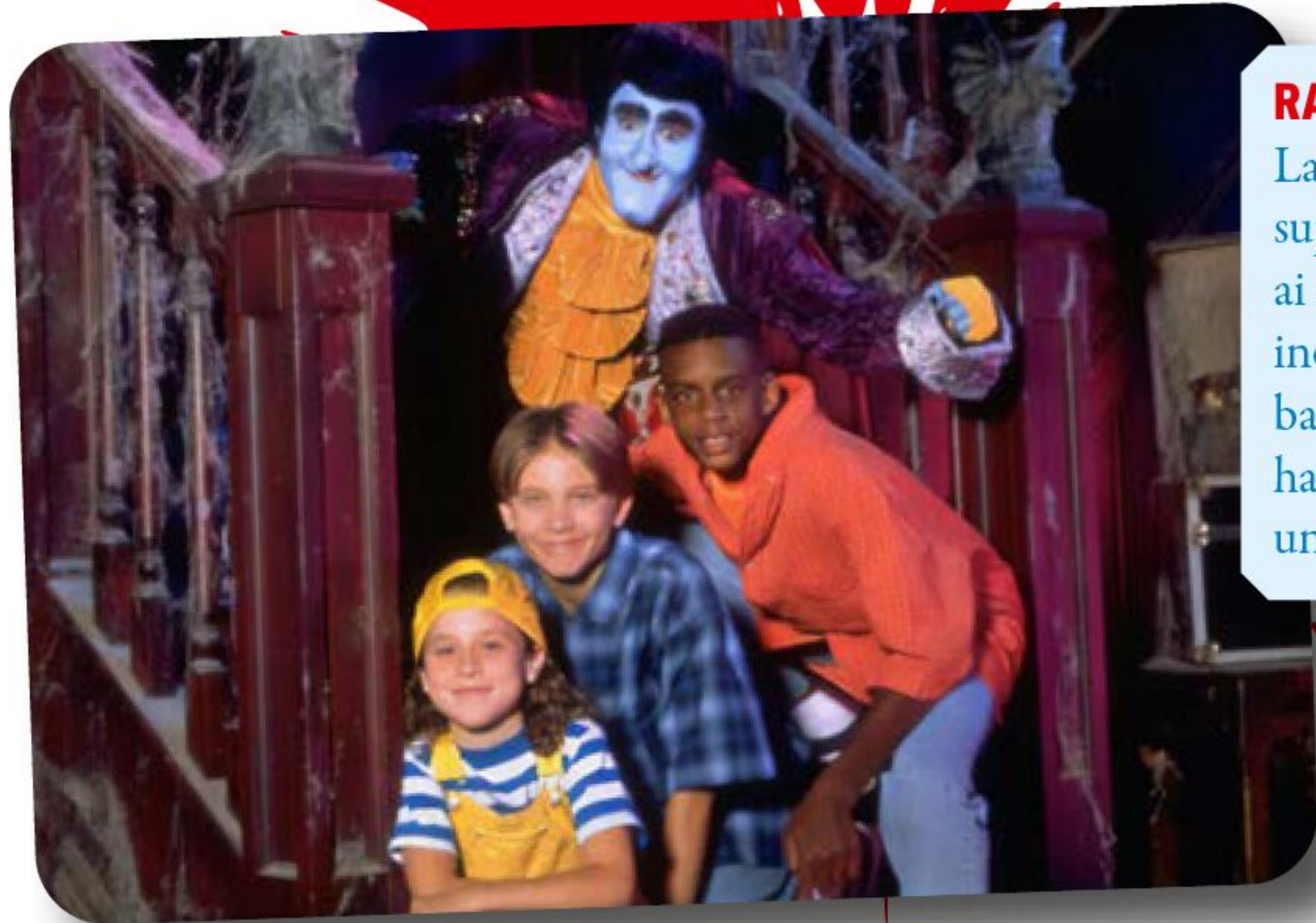
Quest'ultimo si dimostra subito amichevole nei loro confronti e in cambio della sua liberazione si offre di esaudire un loro desiderio. I tre scelgono di diventare i loro eroi dei fumetti preferiti, i Big Bad Beetleborgs. Tuttavia però, anche i nemici giurati dei Beetleborgs, i Magnavores, vengono portati in vita... Comincia così lo scontro tra bene e male!

## Bambini per bambini

Nonostante i buoni presupposti e un certo successo, *Beetleborgs* non venne vista di buon occhio, sia per la trama decisamente infantile, sia per il trio di protagonisti utilizzato. E se c'era una cosa che *Power Rangers Turbo* aveva insegnato, è che i bambini con superpoteri in versione tokusatsu non vengono particolarmente apprezzati dal grande pubblico, almeno quello americano.

Peraltro, ci fu un momento in cui venne discussa la possibilità di far apparire il *Blue Turbo Ranger* (anche lui preadolescente) all'interno di un episodio di *Beetleborgs*, idea poi abortita. In ogni caso, *Beetleborgs* resta una serie particolare per diversi motivi, primo fra tutti quello del massiccio utilizzo di scene originali americane utilizzate (al contrario ad esempio di *VR Troopers*). Una caratteristica decisamente non da poco e dispendiosa. Peccato però che tali filmati andassero a creare delle vere e proprie incongruenze

**METALLIX**

La seconda stagione è composta da un minor numero di episodi rispetto alla prima, e termina con un cliffhanger irrisolto.
Con il passaggio da Italia 1 ai canali satellitari, *Beetleborgs* ripristina titolo e sigle originali.

**RAGAZZINI E FUMETTI**
La storia ruota attorno ai supereroi e ai fumetti, nonché ai mostri di una villa stregata: inoltre i protagonisti sono tre bambini, tutti elementi che non hanno catturato l'interesse di una platea più vasta.

con il materiale originale. La più nota riguarda l'uso del Blaster, arma che nei filmati giapponesi appariva argentata, mentre in quelli americani diventava inspiegabilmente viola.

## Fumettando

Al fine di coprire, per una sorta di autocensura, le parti più violente degli scontri presenti nel materiale nipponico, la Saban mette in campo un espediente comunque in linea con la nuova storia (che parla di fumetti): l'uso in sovrimpressione di onomatopee come "boom", "splash", "kaboom", a sovrastare alcune scene. Questo perché la controparte originale (*Juukou B-Fighter*, del 1995) aveva un tono decisamente più cupo e maturo.

## La seconda serie

Nonostante i risultati non fossero stati brillanti come quelli dei *Power Rangers*, *Beetleborgs* riesce a guadagnarsi una seconda stagione, anche grazie alla vendita dei giocattoli che non era andata male. Dopo aver subìto una pesante sconfitta e la perdita dei loro poteri da parte del loro nuovo nemico, Nukus, i Beetleborgs si ritrovano ormai inermi e totalmente indifesi. Da questo presupposto nasce *Beetleborgs Metallix* (basata sulla serie giapponese *B-Fighter Kabuto*, del 1997).

Quando Nukus scopre che il suo creatore è Les Fortunes, un disegnatore incarcerato, lo fa evadere e decide di usare alcuni dei suoi disegni per evocare un gruppo di tirapiedi chiamato Crustaceans. Les, ormai alleato di Nukus, si ritrova a inventare costantemente nuovi mostri da usare. In risposta all'ascesa dei Crustaceans, Art Fortunes, fratello di Les, disegna nuovi poteri, armature, veicoli e armi per i tre protagonisti. E tramite l'aiuto di Flabber, le sue creazioni diventano reali: i ragazzini, adesso, diventano Beetleborgs Metallix.

## Più azione!

Rispetto alla prima stagione, questa seconda aveva subìto un piccolo upgrade. Andando non solo ad allargare la squadra con dei nuovi membri, ma anche ad aggiungere robottoni giganti. *Beetleborgs Metallix* risulta decisamente più dinamica rispetto alla prima stagione, offrendo delle sequenze di lotta a dir poco spettacolari. Questi nuovi episodi introducono anche le armature da combattimento, un concetto molto simile ai Battlizer che di lì a poco sarebbero diventati un must nel franchise dei *Power Rangers*.

Nonostante ciò, *Beetleborgs Metallix* venne comunque cancellata a causa dell'esaurimento del materiale di base. La serie si conclude con Nukus privato della sua arma più potente e con Les Fortunes che decide di tornare volontariamente alla prigione di Charterville, disabilitando la capacità del nemico di creare nuovi mostri tramite le sue illustrazioni.

Il pubblico saluta infine i tre protagonisti intenti a fare un resoconto di tutto il loro arsenale, alludendo a una battaglia finale che difatti non c'è mai stata. Il finale resta quindi parzialmente aperto: sarebbe bastato poco per riuscire a chiudere la serie con un episodio definitivamente conclusivo.

**CAMBIANDO JO**
La protagonista, Jo McCormick, subisce un recasting a metà della prima stagione: l'attrice Shannon Chandler è sostituita da Brittany Konarzewski (nella foto). Il tutto viene giustificato con un espediente narrativo.

## In Italia

La serie è andata in onda su Italia 1 nel 1997, col titolo *Beetleborgs – quando si scatena il vento dell'avventura*, che è anche il titolo della sigla italiana (scritta da Alessandra Valeri Manera e Silvio Amato, cantata da Enzo Draghi). Gli episodi (53 per la prima serie, 35 per la seconda) sono stati replicati sul canale satellitare Fox Kids. Armi giocattolo e action figures sono approdate nei negozi sempre nel 1997, per Giochi Preziosi.

**BEETLEBORGS... MECCANICI**
La Saban ha riutilizzato alcuni dei costumi della serie *Beetleborgs* per l'episodio *Forever Red* di *Power Rangers Wild Force*: modificandole, le corazze sono state trasformate in tute per i membri sopravvissuti del Machine Empire.

# MASKED RIDER

Con il passare del tempo, la Saban amplia la sua offerta di *tokusatsu* rimontati in USA, immaginando anche un universo condiviso. Nel 1995 è il turno di *Kamen Rider Black RX* del 1988, che porta il celebre eroe nipponico anche in occidente...

di **Mario Bua**

Così come *Power Rangers*, *VR Troopers* e la successiva *Beetleborgs*, anche *Masked Rider* univa filmati giapponesi a un contesto statunitense. L'opera, originariamente pensata come spin-off dei *Power Rangers* (e presentata come tale) è stata in seguito riformattata per tagliare i legami con quest'ultima. Nonostante questo, il fumetto di *Masked Rider* pubblicato dalla Marvel presentava i Rangers come personaggi di supporto, e anche in un futuro episodio di *Mighty Morphin Alien Rangers* si fa riferimento al crossover avvenuto diverse puntate prima.

**TUTTO IN FAMIGLIA**
Dex viene ospitato dagli Stewart, una famiglia americana multietnica. Si generano così situazioni da sit-com, con spesso al centro l'animaletto alieno Ferbus.

## L'inizio nella serie...

Sul lontano pianeta Edenoi, un giovane principe di nome Dex riceve grandi poteri da suo nonno, il Re Lexian. Dex viene quindi mandato sulla Terra, per proteggerla da suo zio, il malvagio Conte Dregon. Una volta sulla Terra, il principe viene adottato da una gentile famiglia americana e impara a vivere come un umano. Ad ogni attacco del perfido Dregon però, Dex deve trasformarsi in Masked Rider.

## ...e l'inizio in Mighty Morphin

Il personaggio di Masked Rider venne in realtà lanciato nel settembre del 1995 nell'arco narrativo iniziale della terza stagione di *Mighty Morphin Power Rangers*. Quelle tre puntate volevano formare un vero e proprio spin-off, ma l'idea venne subito abbandonata. L'intento originale era quello di far iniziare la serie *Masked Rider* esattamente dal punto in cui si interrompeva il crossover coi Power Rangers.

Ma questa nuova serie ripartì da zero, mostrando un inizio completamente diverso e creando un'incongruenza di fondo tra i due prodotti. Piccola curiosità: il crossover tra Rangers e Masked Rider si è svolto nel 1995, mentre in Giappone il primo incontro tra Rider e

i personaggi di una serie *Super Sentai* è arrivato solo nel 2009, esattamente 14 anni dopo. La Saban ha quindi "anticipato" involontariamente l'universo condiviso della Toei, nonostante in Giappone esistessero già comunque dei corti non considerati canonici, che mostravano l'interazione tra eroi di diversi franchise.

## Una lavorazione non ottimale

*Masked Rider* non venne salutato con particolare entusiasmo, dal pubblico. La Saban, che aveva avuto modo di sviluppare una certa dimestichezza nell'utilizzo del girato giapponese, in questo caso mostrò diversi inciampi.

Innanzitutto venne utilizzato non solo il footage di *Kamen Rider Black RX*, ma anche quello dei film *ZO* e *J*, in maniera del tutto casuale. Il risultato finale fu pessimo: in alcune sequenze si vede l'eroe indossare costumi totalmente differenti (perché tratti da titoli diversi) senza alcuna spiegazione logica e senza nessun apparente motivo. In altre scene, si scorge l'attore originale, specie visto di spalle e contro i mostri, celato alla buona da un montaggio maldestro, spesso utilizzando come espediente l'abbigliamento simile alla controparte nipponica.

**CROSSOVER**
Sebbene l'incontro con i Power Rangers non sia stato più tenuto in considerazione dopo i tre episodi dello show che introducono Masked Rider, gli eroi Saban hanno modo di interagire nei fumetti Marvel.

**CAVALIERE MASCHERATO**
Prodotto dalla Saban, con Toei, Renaissance Atlantic-Films e Bugboy Productions, il telefilm è andato originariamente in onda sul Fox Kids americano, da settembre 1995 a novembre 1996.

Pare che persino Shotaro Ishinomori, creatore di Kamen Rider, odiò l'adattamento Saban, specie considerando che per l'artista giapponese proprio Kamen Rider Black fosse il Rider più importante in assoluto.

## La peggiore?

*Masked Rider* è inoltre diventata nota per i meme usciti durante gli ultimi anni. Nell'episodio finale della serie, Dex ha avuto modo di conoscere altri Masked Rider, peccato però che durante la presentazione i loro nomi vennero scambiati in maniera totalmente casuale.

Come tante altre serie simili, anche *Masked Rider* venne cancellato a causa dell'esaurimento del materiale di base, nonostante qui fosse semplice proseguire, prendendo i diritti di altri titoli del franchise originale. Questo telefilm, comunque, per molti rappresenta il punto più basso della storia dei *tokusatsu* made in Saban. Per fortuna, per il personaggio non era ancora finita: anni dopo ebbe modo di prendersi la sua "rivincita", come vedremo nelle prossime pagine...

## In Italia

La serie, composta da 40 episodi, arriva su Italia 1 a fine settembre 1996 con il titolo *Masked Rider: il cavaliere mascherato*. È in onda nel primo pomeriggio, in uno slot ormai destinato a questo tipo di opere; le repliche sono trasmesse da Fox Kids. La sigla italiana, scritta da Alessandra Valeri Manera e musicata da Valeriano Chiaravalle, è cantata da Marco Destro. Nonostante lo scarso successo, alcuni giocattoli e accessori arrivarono anche nei nostri negozi, a cavallo tra il 1996 e il 1997.

# KAMEN RIDER
## DRAGON KNIGHT

**Nel luglio del 2006 il produttore Aki Komine riceve un permesso speciale dalla Toei per sviluppare un episodio pilota per un nuovo adattamento americano di *Kamen Rider*: l'esperimento viene accolto talmente bene dalla Toei che si concede a Komine il diritto di adattare una serie del franchise a sua scelta...**

di **Mario Bua**

Con queste premesse vede la luce, nel 2009, la serie *Kamen Rider: Dragon Knight* (basata sulla giapponese *Kamen Rider Ryuki*, del 2002). Komine optò per l'adattamento di *Ryuki*, che aveva già scelto per l'episodio pilota, per via della sua vasta gamma di Rider: tredici in totale, tra cui una donna. Komine decise coinvolgere nel progetto i fratelli Wang (grandissimi fan dei Rider). L'idea di partenza era semplice: bisognava semplicemente unire filmati statunitensi a filmati giapponesi. Vi ricorda qualcosa? Il sistema era proprio quello, pensato anni addietro da Stan Lee, attuato poi da Haim Saban e ripreso dalla DiC: anche la Adness decise quindi di utilizzare il modello produttivo alla base dei *Power Rangers*.

### Kamen e Masked

Per i mercati esteri, la Toei aveva commercializzato il franchise di *Kamen Rider* come *Masked Rider*. Tuttavia, Wang convinse la Toei a mantenere il nome e il titolo originale, affermando "Non ho mai guardato *Masked Rider*... Per me era sempre *Kamen Rider* e vederlo chiamato 'Masked' mi è sempre sembrato strano".

La decisione fu presa anche per prendere le distanze dal *Masked Rider* della Saban, (vedi pagine precedenti). In realtà, nel 2011 proprio la Saban si stava preparando ad adattare nuove serie di *Kamen Rider* per il mercato statunitense. Il marchio registrato fu *Power Rider*, ma il progetto morì prima di essere avviato. Le serie prese in considerazione furono *Kamen Rider Kabuto* (del 2006) e *Kamen Rider Decade* (del 2009).

**XAVIAX**
Il nemico della serie ha un design originale americano, progettato da Steve Wang: è lui il manipolatore che tiene prigioniero il padre di Kit e arruola persone come combattenti...

## Buoni, cattivi e...?

La trama di *Dragon Knight* racconta di una battaglia furibonda: dall'altra parte dello specchio esiste la dimensione parallela conosciuta come Ventara, dove i guerrieri noti come Kamen Rider combattono contro il malvagio Generale Xaviax con i loro Advent Deck. In una guerra che ha portato all'annientamento di tutti i Rider, l'unico sopravvissuto Len decide di seguire Xaviax sulla Terra. Quest'ultimo comincia ad ingannare cittadini comuni, riuscendo a trasformarli in nuovi Kamen Rider per portare a termine i suoi piani malvagi.

I toni della serie non sono dello stesso stampo di quelli di altri adattamenti: *Dragon Knight* è un titolo particolare, che - come l'originale giapponese da cui deriva - si concentra sugli scontri tra Rider.
Il concetto di Rider non è quello del classico eroe buono, fatto e finito. I Rider sono spesso e volentieri condottieri solitari in sella a una moto, soliti scontrarsi contro altri Rider perché cattivi o per via dell'incompatibilità di metodi, spesso totalmente diversi. Metodi che a volte portano anche a improbabili alleanze.
Non esistono solamente Rider buoni o cattivi, ma anche Rider che agiscono puramente per il loro personale tornaconto. Ciò innescherà una serie di battaglie tra ben tredici personaggi.

**TONI MATURI**
Kit Taylor è alla ricerca del padre, scomparso: trovato uno speciale mazzo di carte, diventa un Kamen Rider con superpoteri. Si unisce a Len, un altro Rider, e insieme provano a fermare Xaviax. Nonostante i toni più maturi (ma meno crudi rispetto alla trama originale), la serie nasce per vendere giocattoli. Che arrivano anche in Italia.

**CORSI E RICORSI**
La serie ottiene l'ok dopo un pilot, girato con altri attori e basato sempre su Ryuki. In 9 episodi figura Mark Dacascos, attore che la Saban aveva scelto anni prima per la mai prodotta *Bioman*.

Nelle prime informazioni che circolavano sulla serie e sulle licenze correlate, sembrava che la Adness Entertainment aveva anche intenzione di produrre un film su *Dragon Knight*. In un'intervista, Steve Wang dichiarò che era stata scritta una sceneggiatura, ma che la priorità era stata dirottata poi sull'adattamento di un'altra opera della serie *Kamen Rider*. Nel 2021 però, La Adness ha chiuso i battenti, andando a cancellare ipotetiche possibilità di eventuali adattamenti futuri.

## Differenze

Nell'originale *Ryuki*, tutti i Rider avevano in dotazione la stessa identica moto; Kit e Len, rispettivamente il Dragon Knight e il Wing Knight della serie prodotta dalla Adness, vennero dotati di moto esclusive, realizzate in America. Sono cinquanta gli episodi di *Kamen Rider Ryuki*, dieci in più rispetto a quelli della controparte americana. La trama originale parla di una Rider Battle tra diversi Kamen Rider, scoppiata nel Mirror World: è previsto un solo superstite, che potrà – come premio – esprimere un desiderio.

Varie persone vengono catturate nel mondo parallelo, sparendo per sempre. Shinji Kido scopre a sue spese che i mostri del Mirror World si cibano degli umani, ma viene salvato in tempo da un Kamen Rider che desidera vincere la Rider Battle. Shinji diventa un Rider con lo scopo di evitare altri rapimenti di umani da parte dei mostri. Proverà anche a fermare gli scontri tra diversi Rider...

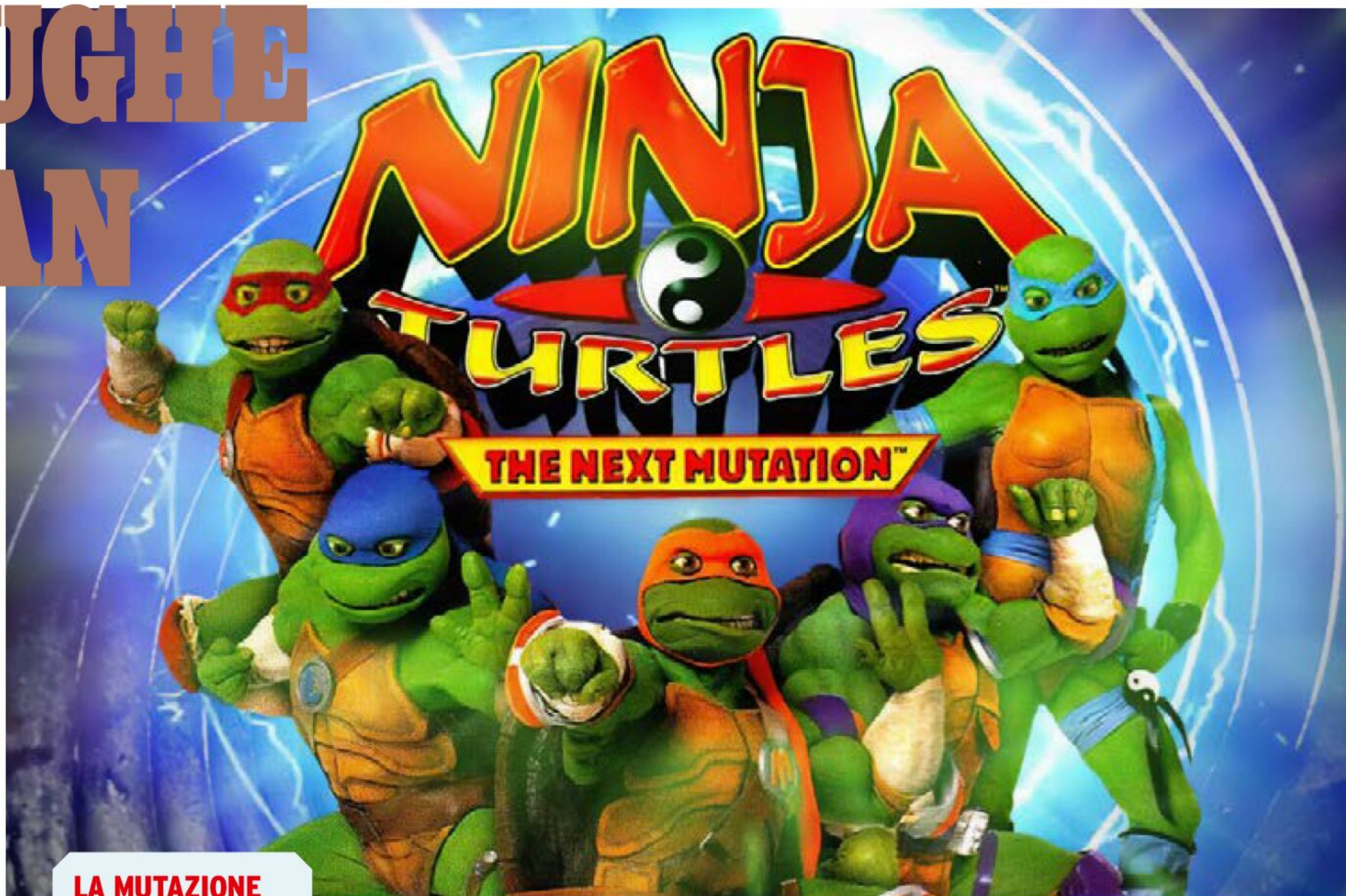
## In Italia

Trasmessa in prima visione sul canale a pagamento Hiro di Mediaset dalla primavera del 2010, *Dragon Knight* va poi in onda anche su Italia 1 (dal gennaio 2011) e su Boing. Giochi Preziosi porta nei negozi di giocattoli le action figures della Bandai.

# THE NEXT MUTATION

## LE TARTARUGHE DELLA SABAN

Dopo il successo della serie animata *Teenage Mutant Ninja Turtles*, nel 1997 Haim Saban decide di trasporre le mitiche Tartarughe Ninja in una serie live-action...

di **Giovanni Lazzini**

**N***inja Turtles: The Next Mutation*, arrivata in Italia con il titolo *Tartarughe Ninja: L'avventura continua*, è una serie televisiva di 26 puntate prodotta da Saban Entertainment e trasmessa in America su Fox Kids, tra il 1997 e il 1998. Nel 1999 arriva su Italia 1, mantenendo i doppiatori italiani storici di *Tartarughe Ninja alla riscossa*. La sigla italiana, scritta da Alessandra Valeri Manera e Silvio Amato, è cantata da Enzo Draghi.

La storia racconta di una quinta tartaruga mutante, di sesso femminile, che fu adottata dal potente sciamano shinobi Chung I. Come Splinter aveva allenato le Tartarughe Ninja (Leonardo, Raffaello, Donatello e Michelangelo), anche Chung allenò allo stesso modo la quinta tartaruga divenendone il suo padre adottivo e dandole il nome di Mei Pieh Chi. Chung le insegnò le arti mistiche tra cui una tecnica per entrare nei sogni delle altre persone. Ed è proprio nel mondo dei sogni che Chung incontra Splinter avvertendolo di una terribile minaccia...

**LA MUTAZIONE SUCCESSIVA**
Nella serie non appaiono personaggi amatissimi come April O'Neil e Casey Jones. Cambiano anche le armi delle Tartarughe.

### Un nuovo nemico...

I draghi umanoidi dell'esercito del terribile Signore dei Draghi (Dragonlord), un tempo imprigionati da Chung in un'altra dimensione, stanno per evadere e vogliono conquistare il mondo. Chung non riesce più trattenerli, i draghi si liberano e rapiscono lo spirito del maestro Splinter. Chung muore ma non prima di trasmettere le sue ultime volontà a Mei, chiedendole di andare a New York e ricongiungersi con le altre tartarughe che nel frattempo si ritrovano impotenti con il maestro Splinter bloccato nel mondo dei sogni dai draghi. Mei si unirà a loro per liberarlo e sconfiggere l'esercito del Signore dei Draghi. Sarà proprio in una di queste battaglie che Mei distruggerà una statua portando le Tartarughe Ninja a darle il soprannome di Venus, in riferimento alla statua della Venere di Milo.

### ...e una nuova amica

Venus scopre anche le sue origini e il legame con le altre tartarughe: era infatti nella boccia di vetro assieme alle altre quattro, ma dopo essere stata con-

**POTERE DI VENERE**
Venus indossa una maschera di colore ciano, che viene legata dietro la testa a formare una lunga treccia. A differenza delle altre tartarughe, il suo nome è ripreso da un'opera d'arte piuttosto che dal nome di un artista.

taminata dal liquido mutante è stata trasportata dalle acque fino a Chinatown, dove il maestro Chung I l'ha raccolta e portata con sé.

Nonostante l'idea di una serie dal vivo (le Tartarughe Ninja avevano comunque già avuto l'onore di apparire in tre film cinematografici live action), *The Next Mutation* non ottiene l'approvazione del pubblico, e l'idea di una seconda stagione viene cassata. Ma durante la messa in onda della serie, le Tartarughe appaiono anche in due puntate di *Power Rangers In Space*, alla fine dell'episodio 3 (*Save Our Ship*) e nel 4 (*Shell Shocked*).

## Una promozione... spaziale

Ciò fu possibile perché entrambe le serie erano prodotte dalla Saban. Sul finale del terzo episodio di In Space la perfida Astronema si dirige verso New York, e le Tartarughe Ninja spuntano da un tombino; nell'episodio successivo, Astronema sottopone le Tartarughe Ninja al lavaggio del cervello per mandarle contro i Power Rangers.

## Un piano quasi perfetto

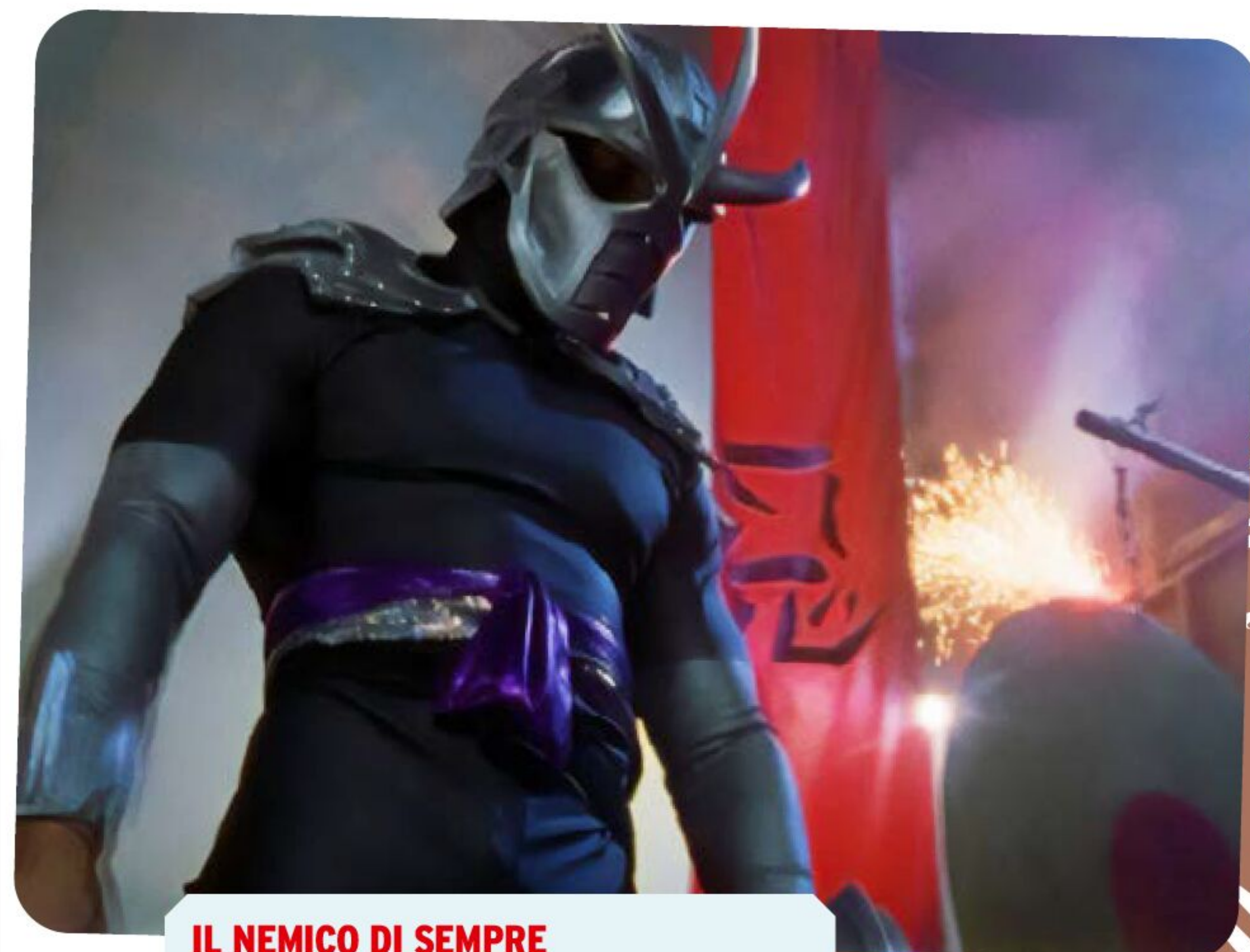
Le Tartarughe si guadagnano la fiducia degli Space Rangers sconfiggendo per loro il mostro Electrotramp. I quattro eroi in verde riescono così ad accedere nella Megaship, e Donatello hackera D.E.C.A., il computer dell'astronave, consentendo ad Astronema di salire a bordo. Quando la situazione sembra ormai senza scampo, la Megaship viene attraversata da una tempesta elettrica liberando così le Tartarughe dal giogo mentale di Astronema. Le Tartarughe Ninja così si rivoltano contro di lei e si alleano coi Rangers in un attacco combinato, riuscendo a sconfiggere i soldati di Astronema e mettendo in fuga la donna. Le Tartarughe Ninja stringono la mano ai Power Rangers chiedendo loro scusa per quanto successo. Prima di separarsi, le Tartarughe chiedono un piccolo favore agli Space Rangers: poter fare un breve giro a bordo dei jetboard Galaxy Gliders, dotati di uno scudo ambientale incorporato che permette di surfare nello spazio. Questo episodio rappresenta il secondo crossover tra serie televisive della Saban, dopo quello (presente nella terza stagione di *Mighty Morphin*) dove i Power Rangers avevano incontrato Masked Rider.

## Draghi e Shredder

*The Next Mutation* ricominciava idealmente tenendo conto delle battaglie della storica serie animata: la saga iniziale del telefilm, in cinque puntate (*East Meets West*), lascia intendere che le Tartarughe Ninja stanno affrontando da molto tempo la minaccia di Shredder e del suo Clan del Piede.

Lo stesso Shredder, prima di passare il testimone da cattivo al Signore dei Draghi, farà la sua apparizione (quasi) finale proprio in questi primi episodi: trovato finalmente il nascondiglio di Splinter, sferra l'attacco definitivo ma viene sconfitto uscendo di scena. Lo si ritroverà, sul finire della serie, in possesso dello Shuriken Dorato, un portentoso amuleto ninja che interessa anche al Signore dei Draghi. Ma sarà Shredder a sbloccare questo potere: probabilmente lo avremmo visto tornare in una ipotetica seconda stagione... ●

**HOME VIDEO**
La saga iniziale in cinque episodi, *East Meets West* (da noi *L'Est incontra l'Ovest*) è stata resa disponibile sul mercato anglofono anche in videocassetta. In Italia l'intera serie è uscita in Dvd nel 2005.

**POWER TURTLES**
L'improbabile crossver tra Ninja Turtles e Power Rangers sembrava una cosa destinata a rimanere confinata negli anni '90, ma le Tartarughe Ninja (a fumetti) negli anni hanno avuto modo di incontrare tanti altri eroi...

**IL NEMICO DI SEMPRE**
Oroku Saki, noto come Shredder, appare anche in questa serie ma solo in pochi episodi. Tuttavia un'action figure che lo rappresenta è stata prodotta anche per la linea The Next Mutation.

# 4 TATUAGGI PER UN SUPER GUERRIERO

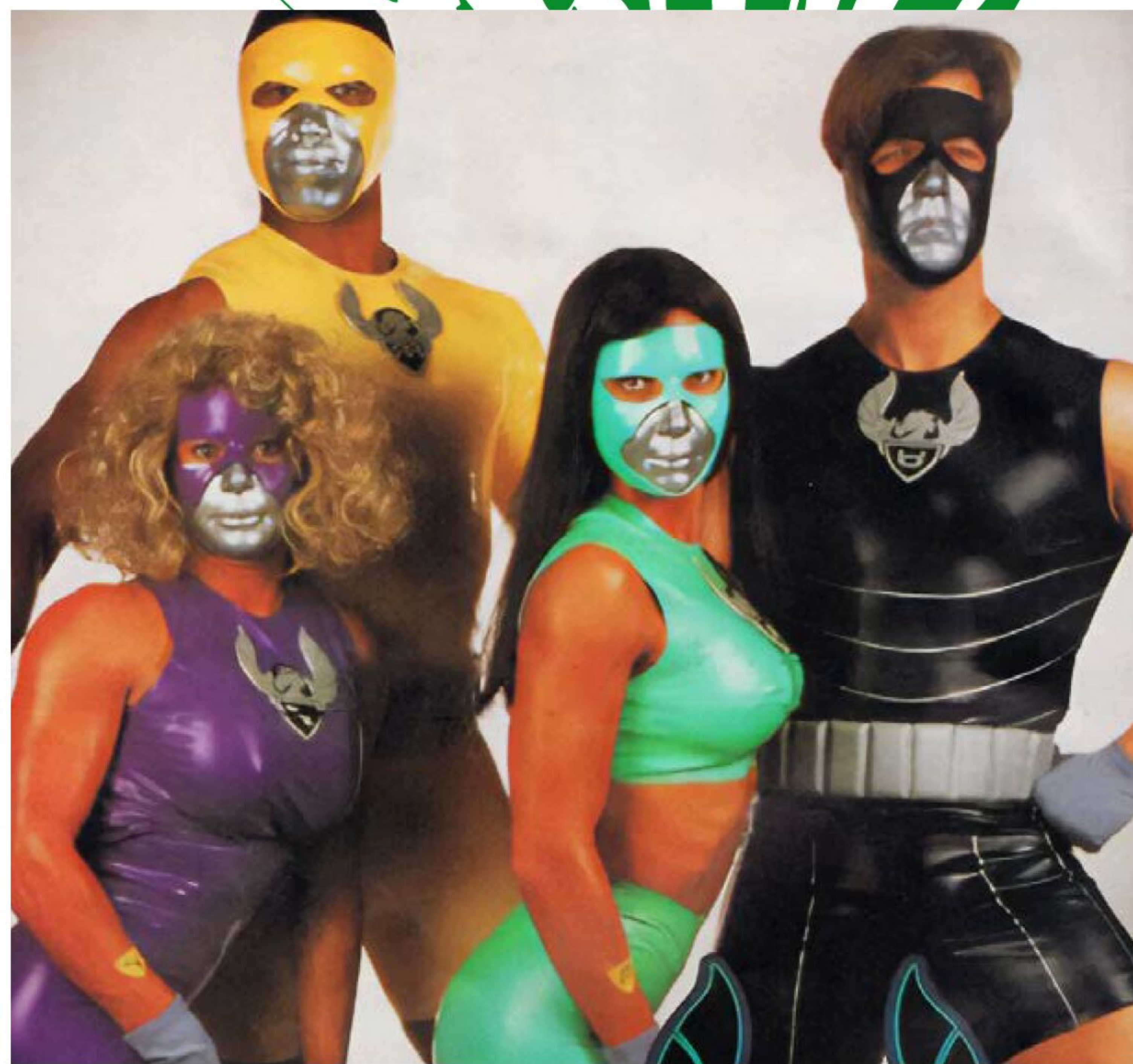
Imitando il successo dei *Power Rangers*, nel 1994 fu realizzata in America la bizzarra serie televisiva *Tattooed Teenage Alien Fighters from Beverly Hills*...

di **Giovanni Lazzini**

La serie venne realizzata con un budget davvero risicato e il risultato fu una produzione decisamente insolita e altrettanto strampalata, che racconta la storia di quattro adolescenti delle superiori (Gordon Henley, Laurie Foster, Swinton Sawyer e Drew Vincent) che vivono a Beverly Hills e vengono scelti dall'alieno Nimbar per combattere la minaccia dei mostri dell'Imperatore Gorganus.

## Costellazioni e stelle

Il nemico vuole conquistare la Terra, in quanto parte di una rete di portali interdimensionali detti "Portali del Potere". Nimbar, custode di questi portali, dona a ciascuno dei protagonisti il tatuaggio di una costellazione: Gordon ha il potere del Toro, Laurie quello dello Scorpione, Swinton quello di Apollo (che in realtà sarebbe l'Acquario) e infine Drew quello del Centauro (che sarebbe il Sagittario). Quando Nimbar ha bisogno di aiuto, i tatuaggi dei ragazzi si illuminano e a bordo dei loro Transo Disci raggiungono il luogo dove è apparso il mostro di Gorganus.

**GIGANTI**
La serie, oltre che ai *Power Rangers*, guarda a *Ultraman*, con gli eroi che diventano giganti. Nell'immagine Knightron, guerriero che i protagonisti evocano unendo le braccia col tatuaggio.

Qui si trasformano nelle Sentinelle Galattiche, eroi giganti mascherati che indossano tute di spandex colorate. Laurie venne temporaneamente sostituita, in un episodio, dal personaggio di Rick, un alieno agli ordini di Nimbar con il potere di Orione, il cui nome originale è impronunciabile dagli esseri umani. Il fatto curioso è che l'attore che interpretò Rick, ossia Kevin Castro, altri non è che il giovane Tanker protagonista nella serie *Superhuman Samurai Syber-Squad*.

## Low budget

Come i Power Rangers, anche le Sentinelle Galattiche non devono rivelare la loro identità e non possono usare impropriamente i loro poteri. Nel corso delle 40 puntate che compongono la serie, gli sceneggiatori cercano di dare una certa profondità alle personalità dei personaggi, ma lo scarso budget ne impedisce un vero sviluppo. La mancanza di fondi si nota a partire dai costumi e dalle maschere, con bocche argentate che imitavano quelle dei Power Rangers, con la differenza che qui le bocche erano colorate direttamente sulla pelle degli attori.

In Italia è andata in onda nell'estate del 1996 alle 6.30 di mattina. La sigla, scritta da Alessandra Valeri Manera e Enzo Draghi, è cantata da Marco Destro.

**GLI ATTORI**
Da sinistra a destra: Swinton Sawyer (interpretato da Rugg Williams), Gordon Henley (interpretato da Richard Nason), Drew Vincent (interpretata da Jill Urbach, accreditata come K. Jill Sorgen) e Laurie Foster (interpretata da Leslie Danon). La serie fu trasmessa negli Stati Uniti nel 1994, su USA Cartoon Express. In Italia è andata in onda nel 1996 su Italia 1.

# ANIMORPHS

**1996: negli Stati Uniti inizia la pubblicazione di una serie di libri per ragazzi dal titolo *Animorphs*, che racconta le storie di cinque adolescenti che ricevono da un alieno la capacità di trasformarsi in qualsiasi animale essi tocchino. I libri poi, nel 1998, ispirarono la realizzazione di una serie Tv.**

di **Giovanni Lazzini**

Dal giugno del 1996, la scrittrice Katherine Alice Applegate e suo marito Michael Grant firmano, sotto lo pseudonimo K.A. Applegate, una serie di cinquantaquattro libri dal titolo *Animorphs*, che vennero pubblicati in America dall'editore Scholastic e che arrivarono anche in Italia tramite la Arnoldo Mondadori Editore.

La storia racconta le vicende di cinque ragazzi (Jake, Marco, Cassie, Rachel e Tobias), i quali scoprono che la Terra rischia l'invasione per mano degli alieni Yeerks, una ragazza parassitaria simile a delle lumache, capaci di prendere il controllo di qualsiasi creatura vivente entrando dalle orecchie e penetrando fino al cervello.

I cinque ragazzi incontrano però l'alieno Aximili-Esgarrouth-Isthill (semplificato in Ax), appartenente alla razza degli Andaliti, che dona loro la capacità di trasformarsi in qualsiasi animale essi tocchino, acquisendone il DNA. Con questi poteri i ragazzi formano il gruppo degli Animorphs (fusione delle parole *animal* e *morphers*) e affrontano gli Yeerks e il loro comandante Visser Three, impedendogli la conquista della Terra.

**PROTAGONISTI**
I cinque ragazzi che compongono i gruppo degli Animorphs. In Italia la serie è stata trasmessa da Raidue nel 2000.



## Dai libri alla serie

I cinque ragazzi hanno le loro metamorfosi distintive: Jake può diventare una tigre siberiana, Marco assume le sembianze di un gorilla, Cassie diventa un lupo, Rachel si trasforma in un elefante africano e in un orso grizzly, e infine Tobias può diventare una poiana. Con il successo di questi romanzi brevi, nel 1998 venne prodotta una serie televisiva di 26 episodi in due stagioni proponendo alcune delle storie contenute nella serie di libri ma con alcune modifiche a partire dalle trasformazioni, alcune delle quali vennero cambiate: Rachel si trasforma in un leone, le metamorfosi negli animali di Marco e Cassie (gorilla e lupo) vengono invertite, e Tobias diventa una poiana di Harris anziché una poiana dalla coda rossa. Altri animali furono omessi. *Animorphs* non ottenne il successo sperato, nemmeno tra gli appassionati, e non piacque neppure alla stessa Applegate, a causa del budget di produzione che fu molto basso e che portò alla cancellazione della serie.

**SU CARTA**
La copertina del primo dei 54 libri che compongono la collana degli Animorphs. Gli ultimi due libri sono inediti in Italia.



## Per salvare il mondo

La serie *Animorphs* ricorda vagamente i *tokusatsu*, con i cinque protagonisti che devono salvare la Terra dall'invasione parassita degli alieni. Le metamorfosi, sebbene permettano di comunicare telepaticamente e curare le ferite, hanno una limitazione: se l'umano trasformato rimane nella sua forma animale per più di due ore, il processo di trasformazione diventa irreversibile.

# MYSTIC KNIGHTS OF TIR NA NOG

È stata la prima e unica serie *tokusatsu* della Saban completamente originale, non basata su nessuna precedente opera nipponica. Tutto il materiale video è stato girato per l'America.

di **Mario Bua**

Su un'isola senza nome, la Regina Maeve di Temra cerca di conquistare il pacifico regno di Kells e arruola la malvagia fata Mider, che le dà la mistica Pietra Runica che consente a Maeve di usare la stregoneria. La Regina usa la Pietra per creare o evocare mostri che invia a scatenare il caos. Quando il Re Conchobar di Kells cerca un modo per proteggere il suo regno, il protagonista Rohan, apprendista di un druido, va alla ricerca dell'eroe profetizzato "Draganta", insieme al suo amico Angus.

## Un tokusatsu fantasy e americano

Uniti dal principe straniero Ivar e dalla figlia di Conchobar, la principessa Deirdre, i due vengono trascinati a Tir Na Nog, il cui Re Fin Varra sottopone il gruppo a vari test per determinarne il loro valore. Dopo aver superato questi test, quest'ultimo dà loro alcune armi che garantiscono il controllo degli elementi classici Fuoco, Aria, Acqua e Terra. In seguito, i quattro superano le Sentinelle Malvagie di Mider (cattivi ricorrenti nella serie) per catturare le armature corrispondenti e opporsi ai vari mostri creati da Maeve, assistiti dalla fata alata Aideen. Successivamente, Rohan ottiene un nuovo partner, Pyre il drago, che in seguito identifica Rohan come Draganta. Più avanti nella serie, emerge un altro Mystic Knight sotto forma del Principe Garrett di Rheged,. Quest'ultimo andrà ad unirsi agli altri subito dopo essere stato liberato dal controllo telepatico di Maeve.

**PRODUZIONE IN GRANDE**
Per ambientare la serie sono stati ricostruiti villaggi e mura; non mancano le sequenze con soldati a cavallo e assedi.

## Tra Irlanda e America

La produzione ha vagamente basato la storia sulla mitologia irlandese; lo schema ricorda quello di un live action nipponico con mostri e combattimenti, ma il tutto si svolge in un mondo fantastico popolato da cavalieri, draghi e maghi.

Una seconda stagione intitolata *Mystic Knights: Battle Thunder* era stata pianificata, ma in seguito fu cancellata, e il budget a lei destinato finì con l'essere ceduto all'adattamento di *Gingaman* (ossia *Power Rangers Lost Galaxy*) e al doppiaggio americano di *Digimon: Digital Monsters*.

**MOSTRI**
Creature e mostri erano realizzati anche in CGI, oltre che con costumi indossati da attori e stuntmen.

L'unica cosa che rimane della seconda stagione di *Mystic Knights* è su un catalogo di giocattoli risalente al 1999. Il catalogo mostra i cinque protagonisti con nuove armature da combattimento. Peccato però che il progetto non sia mai andato in porto, sarebbe stato interessante vedere le nuove armature entrare in azione.

**IN ITALIA**
La serie, di 50 episodi, arriva su Italia 1 dal settembre 1999 col titolo *Mystic Knights: quattro cavalieri nella leggenda*. La sigla, scritta da Alessandra Valeri Manera e Max Longhi, è interpretata da Giorgio Vanni.

# IDOL X WARRIOR MIRACLE TUNES!

## IL TOKUSATSU ITALO-SPAGNOLO

Remake europeo di una serie *tokusatsu* giapponese, *Miracle Tunes* è una co-produzione andata in onda in due stagioni, nel 2018 e 2019. La serie, come l'originale, è ispirata al fenomeno delle idol e a quello delle ragazze magiche combattenti.

**NOTE MIRACOLOSE**
Registrata in inglese, la serie è stata poi doppiata in italiano e spagnolo. Il regista Cenci ha voluto dare molta enfasi alle scene di canto e ballo. Come in Giappone, il gruppo si è esibito realmente anche in varie parti d'Italia.

di **MikiMoz Capuano**

Conosciuta come *Miracle Tunes*, la serie racconta dei piani del Signore delle Tenebre, Demon, che si impossessa dei magici Gioielli della Musica, corrompendoli col male e facendo sì che chiunque ne trovi uno diventi malvagio. Dal Regno della Musica si corre ai ripari, e tre folletti arrivano sulla Terra per cercare alcune ragazze che, come Miracle Tunes, possono purificare le negatività.

### Balliamo e cantiamo con Miracle

Le ragazze (Emily, Julie, Jasmine) sono una vera e propria girl band, le Miracle Miracle: con i nuovi poteri diventano eroine, ma i nemici possono essere fermati proprio grazie alla loro musica. Le protagoniste, attraverso il ballo e il canto, riescono a riportare alla normalità le persone corrotte dal male. Al gruppo si affiancano poi le sorelle Sophia e Charlotte, prima rivali e poi amiche.

**DEA MUSICA**
Michelle Hunziker interpreta la regina del Regno della Musica, che conferisce i poteri alle Miracle Tunes e comunica con loro attraverso uno specchio.
Il suo personaggio nasconde un segreto...



**L'ORIGINALE**
*Idol x Warrior Miracle Tunes!* è stata trasmessa su TV Tokyo nel 2017, prodotta dalla Tomy e da Shogakukan.

Trasmessa da noi in contemporanea con la Spagna, la prima stagione di *Miracle Tunes* va in onda a fine 2018 su Cartoonito, dopo che il primo episodio è stato trasmesso in anteprima su Boing. Un anno dopo arriva la seconda stagione, per un totale di 51 episodi.

### Volti noti

Data la co-produzione tra Italia e Spagna, attori e tecnici si dividono tra i due Paesi, sebbene la serie sia stata girata interamente a Valencia e dintorni (ma l'ambientazione non viene mai citata). La mentore delle Miracle Tunes, la Dea della Musica, e il nemico della serie, Demon, sono interpretati da Michelle Hunziker e Angelo Pintus. Alla regia Roberto Cenci e Toño López.

Le protagoniste hanno tutte dei tratti distintivi, tipici da *Sailor Moon* in poi: Julie (interpretata da Giulia Sara Salemi) è legata al colore rosa e all'elfo della musica pop; Emily (Emily Shaqiri) è legata al viola e all'elfo della musica rock; Jasmine (Jasmine Roberta Molinaro) è legata al colore azzurro e all'elfo della musica classica. Anche Sophia (Giulia Izzo) e Charlotte (Lavinia Mantegazza) hanno colori ed elfi distintivi.

La serie originale, anch'essa di 51 episodi, aveva come capo regista Takeshi Miike, supportato da uno staff di giovani esordienti. La trama è pressoché identica a quella del remake: le guerriere idol Miracle Tunes devono recuperare i Sound Jewels, per impedire al Demon King di soggiogare il mondo.

"Non pensiamo che i film sui mostri siano ridicoli, ma facciamo film con una prospettiva di odio e stupore per gli orrori della bomba atomica."

**Ishiro Honda**
(Intervista del 1991 realizzata dal regista Yoshimitsu Banno a Ishiro Honda).


**POWER RANGERS**
**E GLI ALTRI LIVE ACTION GIAPPONESI**

Bimestrale - Prezzo di copertina 12,90 €

**La divisione Comics di Sprea pubblica anche Anime Cult, PSM e Japan Magazine**

Direttore editoriale: Alessandro Agnoli
Coordinamento editoriale: Clarissa Cuzzocrea, Massimiliano Zagaglia

Hanno collaborato: MikiMoz Capuano, Giovanni Lazzini, Mario Bua
Editing a cura di: Vincenzo Perrone
Impaginazione: Ivan Ricci
Un ringraziamento speciale a Emanuele Sidoti





**Sprea S.p.A.**
**Fondata nel 1993 da Mario Sprea**
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
P.I. 12770820152 - Iscrizione Camera Commercio 00746350149

CDA: Luca Sprea (Presidente), Alessandro Agnoli (Amministratore Delegato), Mario Sprea, Giulia Spreafico, Stefano Pernarella

## ADVERTISING, SPECIAL PROJECTS & EVENTS
Segreteria: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244 - emanuelamapelli@sprea.it

## SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Luca Majocchi - Tel. 02 92432295
distribuzione@sprea.it - 351 5582739

## ARRETRATI
**Arretrati:** si acquistano on-line su www.sprea.it/arretrati
abbonamenti@sprea.it Tel: 02 87168197 (lun-ven / 9:00-13:00 e 14:00-18:00)
329 3922420

## FOREIGN RIGHTS
Paolo Cionti - Tel. 02 92432253 - paolocionti@sprea.it

## SERVIZI CENTRALIZZATI
Art director: Silvia Taietti
Grafici: Alessandro Bisquola, Nicole Bombelli, Tamara Bombelli, Nicolò Digiuni, Marcella Gavinelli, Luca Patrian
Coordinamento: Chiara Civilla, Tiziana Rosato, Roberta Tempesta, Silvia Vitali
Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Desirée Conti, Sara Palestra - amministrazione@sprea.it
Ufficio Legale: Francesca Sigismondi

Japan Magazine, testata registrata al tribunale di Milano il 21.09.2005
con il numero 623. ISSN 3034-8706
Autorizzazione ROC n° 6282 del 29/08/2001

**Direttore responsabile:** Luca Sprea

**Distributore esclusivo per l'Edicola (Italia):** Press-Di Distribuzione stampa e multimedia S.r.l. 20090 Segrate (MI)

**Distributore esclusivo per la Fumetteria:** Star Shop Distribuzione Srl - Via del Piombo 30, 06134 P.te Felcino (PG) Tel. 075 6919931/865 - www.starshop.it

**Distributore esclusivo per l'Edicola (Estero):** SO.DI.P S.p.A. Via Bettola, 18- 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. +39 02 66030400 - Fax +39 02 66030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

**Stampa:** Arti Grafiche Boccia S.p.A. Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

POWER RANGERS

# POWER RANGERS
## E GLI ALTRI LIVE ACTION GIAPPONESI

### KAMEN RIDER

Scopri i grandi supereroi dei live action giapponesi: indimenticabili combattenti tra poteri futuristici e un pianeta da proteggere!

### GODZILLA

*Tokusatsu*: le origini del genere, i mostri giganti e gli eroi più iconici! Le opere mai giunte in Italia e quelle che abbiamo visto sui nostri teleschermi!

### GUERRA FRA GALASSIE

Tutte le categorie, i generi e i sottogeneri di un'industria magica: dalle marionette ai robot, dalle creature ai mezzi corazzati... per rivivere avventure fantastiche!

### SUPER SENTAI

I super squadroni di eroi in tute colorate: a difesa della Terra, tra effetti speciali e robot colossali.

### BEETLEBORGS

Tutti gli adattamenti americani e tutte le serie *tokusatsu* occidentali: tante schede ricche di aneddoti e curiosità.

### POWER RANGERS

La genesi, i segreti, i successi e le particolarità di uno show unico: le analisi di tutte le stagioni della serie, con decine di approfondimenti!

JAPAN MAGAZINE SPECIALE N.01 - **12,90 €**
9 773034 870024 40001
BIMESTRALE - PI 29.10.2024 NOVEMBRE/DICEMBRE
**CONTO DEPOSITO**